3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL. 101

投票赢主机
TV GAME大赏
2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

特快专递

肖恩·怀特滑雪
啪嗒嘭2
战国绘札游戏 不如归 乱

专题企划

龙珠之魂永不灭
《龙珠》掌机游戏盘点

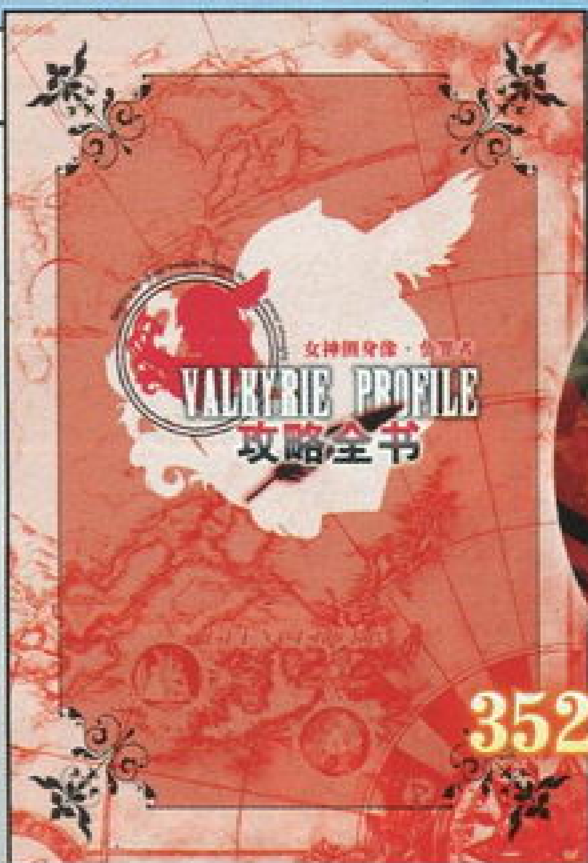
四大重头攻略

雷顿教授与最后的时间旅行
机动战士高达 高达对高达
无双大蛇 魔王再临
超时空之钥

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

新书特搜 NEW BOOK

女神侧身像·负罪者 攻略全书





《女神侧身像》系列最新作——《负罪者》最速最全攻略本火热登场。本书收录了游戏中三大路线所有关卡的完全版地图攻略，系统详尽指南，所有可加入同伴能力解析，全装备、道具、技能说明，红莲之迷宫彻底解析，更有三条路线的完全剧本翻译，以令你更好地了解本作的精彩剧情。除此之外，随书还将附送游戏的原声音乐CD供您倾听欣赏。

352页大32开精装特辑+游戏原声CD

已上市，各地报刊亭销售中

《爱图e族》

Tot.5





以《强袭魔女》的“机娘”等充满特色的设定而在动漫及周边界备受关注的岛田文金，本辑对他的作品作出剖析，并送上炙手可热的最新画集。10月新番涌至，众多美图让玩家目不暇接，本辑以《龙与虎》及《钢铁新娘》为主轴，送上相关简介与美图精选。光盘中继续为大家带来多本日版新近画集电子收藏版与美图精选，并奉上动漫游热门影音资源，视听享受尽在其中。

64P手册＋DVD-ROM＋赠品

已上市，各地报刊亭销售中

游戏·人

第30辑





冬日暖意，游戏文化志年末收官。本次《游戏·人》的内容精彩纷呈，包括DC十周年启示录、金融海啸中的业界新格局、西方世界的宗教裁判所、游戏界最具衣着品位人士大评选、次世代游戏开发者A到Z、《战争机器》中的未尽之谜、热血少漫升级战等多篇精彩专题企划，音乐CD包含18首日韩游音精选。阅读与听觉的双重享受，切勿错过！

已上市，各地报刊亭销售中

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2009年1月2日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第103辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO烧录卡 2名



EZ5 PLUS 清凉版烧录卡 2名



M3DSR烧录卡 2名

二等奖



SC-miniSD烧录卡 1名



SC-SD震动版烧录卡 2名



北通二代直插座充 BTP-6369 1名



北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通电池组 BTP-6266 1名

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

本次活动赞助厂商及网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

攻略透解

雷顿教授与最后的时间旅行

NDS



跟随雷顿师徒一起，
前往10年后的伦敦
展开时光之旅吧！

P44

完全剧情攻略
全谜题答案、提示金币获得方法、迷你游戏全制霸

攻略透解

经典名作完全移植《超时空之钥》

跨越时空的大冒险再度展开

NDS



P70

游戏系统解说
剧情流程攻略
通关要素披露

攻略透解

无双大蛇 魔王再临

PSP



P95

岁末PSP《无双》大作强势来袭
全人物、全关卡、全能力、全素材……
完全攻略，一网打尽

攻略透解

机动战士高达 高达对高达

PSP

你也能成为高达！



系统详解
全机体使用攻略
收集要素一举公开

P110

写在前面

101辑是《掌机王SP》新百辑的开始，请大家继续支持我们。

要说各大游戏厂商还是挺“配合”的，本辑的四个攻略游戏都是耐玩且有趣的精品。另外，尽管封面上已经做了醒目的提示，但这里还是要特别提醒各位读者：由《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》和levelup论坛多家媒体联合主办的年度游戏大赏评选已正式从本辑拉开帷幕，详情请参看内文。只要你寄来投票回函，就有机会赢取次世代主机、主流掌机以及多种精美实用的周边，千万不要错过。

“玩游戏”和“被游戏玩”有着各种不同的定义。其实游戏不会玩人，“被游戏玩”的说法有些像“红颜祸水”。红颜祸水并不正确，除非是西施、貂蝉这类被专门训练出来的女特务例外。玩与被玩不在游戏之内，而在游戏之外。有人觉得极限凹点是被玩了，有人觉得使用金手指是被玩了，也有人觉得玩“为什么系统傻成这样”或“人设丑成这样”或“不就是有些工口元素吗”的游戏是被玩了。拿起手柄、握住摇杆、捧起掌机，爱怎么折腾怎么折腾——爱玩《死亡火枪》的，你也不能说他有毛病；喜欢打打杀杀的，未必有暴力倾向。只要人家健康不受影响，工作、学习、人际关系都正常，别自己违法犯罪就赖到游戏头上，何谓被玩呢？

胧月

CONTENTS VOL.101

本辑责编：胧月　美术总监：吴松

掌机王SP目录

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

事件 EVENT

超强显示芯片，某科技网站透露PSP2相关消息



虽然PSP-3000刚刚发售不久，PSP如今也“正当年”，丝毫没有要退役的意思，但毫无疑问的是索尼已经在开发它的后续机种PSP2了。日前，一家名为EETimes的科技网站便透露出了有关PSP2的相关消息。

据悉，英国著名的显示芯片供应商Imagination Technologies公司前不久宣布，他们已经将一种新近研究的高性能图形处理芯片的生产专利授权给了一家知名国际消费电子业厂商。而EETimes这家科技网站则爆料，Imagination Technologies公司口中的这家“知名国际消费电子业厂商”就是我们熟悉的索尼，并且EETimes还指出，这种新型的图形处理芯片正是用在PSP的后续机种PSP2上的。

Imagination Technologies公司是苹果iPhone使用的图形处理器的设计公司，而EETimes透露PSP2使用的图形芯片名叫SGX55x，在性能方面要远强过iPhone，但究竟怎么个强法，他们也没有提供出数据等强有力的证据说明。

虽然目前索尼方面和Imagination Technologies公司都没有出面证实EETimes的报道，但这则消息已经让我们十分兴奋，究竟PSP2在图形处理方面能够达到什么样的高度呢？在它正式公布之前您大可发挥想象力去预料一下。

※图片为虚构概念图

软件 SOFTWARE

《勇者斗恶龙IX》首次试玩即将亮相

一年一度由日本集英社主办的大型动画、漫画、游戏综合性展会“Jump Festa”将于2008年12月20、21日召开。每年的“Jump Festa”上，Square Enix的出展作品都是备受关注的重中之重。日前，SE方面也特意开放了自家针对本届“Jump Festa 2009”所制作的网站并公布了出展作品，其中最让玩家兴奋的应该就是《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》的试玩将于本次展会中首次公开亮相了。和田洋一社长曾信誓旦旦地宣布本作将于2009年初发售，到了如今这个时间再没有完成度较高的试玩版展出恐怕SE方面也无法对玩家交待了。此外，除去《DQIX》，《王国之心 358/2天》（NDS）、《王国之心 梦中诞生》（PSP）、《寄生前夜 第三个生日》（PSP）等大作也将悉数登场。



软件 SOFTWARE

《小小大星球》PSP版已经开发4个月，《机车风暴》登陆PSP

日前，索尼在英国伦敦举办了一场“索尼电脑娱乐员工年度会议”，这是一场并不对外开放的SCE内部会议，SCE各部的员工都会出席此次会议并交流成果。事后，英国的著名电视游戏相关的电子杂志D+PAD竟然对此次会议有相当篇幅的报道，引起了业界不小的关注。

据悉，这次会议的相关消息是一名化名“传奇”并不愿透露真实姓名的与会者透露给D+PAD的。据D+PAD报道，之前传闻已久的PSP版《小小大星球》在此次会议上得到了证实，游戏的开发工作依旧由PS3版《小小大星球》的开发团队Media Molecule担当，并且Media Molecule表示，PSP版本的开发工作已经进行了4个月之久。

实际上之前Media Molecule发布的一份招聘启示就已经透露出了《小小大星球》将登陆PSP的蛛丝马迹，所以在这次会议上PSP版得到确认可以说并不是令人感到十分惊奇的事情，但“《机车风暴》系列”新作同样公布了PSP版则多少让玩家感到一些意外。据“传奇”表示，在这次索尼电脑娱乐员工年度会议上，SCE在PS3上一手打造的竞速游戏大作“《机车风暴》系列”的PSP版也宣布正在开发当中，并且当众播放了一段影像。

目前，SCE方面并没有出面确认D+PAD所报道的消息。



软件 SOFTWARE

山内一典：《GT赛车》PSP版依旧在开发之中

要论世界上最“难产”的游戏，《GT赛车》的PSP版绝对可以跻身前列。自从PSP发售以来，《GT赛车》的PSP版本就一直是玩家们谈论的话题，可是在谈论了四年之后却依旧不见其“庐山真面目”，甚至可以说在这四年内《GT赛车》的PSP版一直也没公布过什么象样的情报。2008年一年内，PSP版《GT赛车》传出的消息甚少，而就在人们即将忘记它的时候，Polyphony Digital的老大山内一典又笑容满面地带给了我们关于这个游戏的“新动态”——PSP版的《GT赛车》依然健在且正在开发中。

目前，“《GT赛车》系列”的制作人山内一典先生在接受国外著名电视游戏网站IGN的采访时提到，PSP版本的《GT赛车》目前和PS3的《GT赛车5》都在紧锣密鼓地开发中。“现在没有什么可以透露的详细信息，



但开发依然在顺利进行。我们并没有把它取消，它还在计划之中。”当记者向山内询问有关PSP版的《GT赛车》时，山内如是说。

可以说在全球PSP与NDS的竞争中，《GT赛车》作为SCE第一方大作是有着非常关键性战略作用的一颗棋子，可是它已经错过了太多次出手克敌的机会。但既然山内老大已经再度出面证实本作正在紧锣密鼓地开发中，作为玩家的我们也只有继续等待这“永远的《GT赛车》”了。

事件 EVENT

任天堂经典红色Logo将不再使用



2008年11月26日，任天堂欧洲方面向各大媒体都发放了一份公告，公告的内容为“任天堂将于即日起停止使用红色商标，今后任天堂欧洲官方的所有授权产品及资料都将使用灰色Logo”。此外，任天堂方面还要求媒体日后在各种出版物及网络上也务必使用新的Logo。

事实上，任天堂推广灰色Logo已经有相当长的一段时间，细心的玩家也许已经注意到，近期推出的NDS以及Wii的游戏都已经不再使用任天堂经典的红色Logo而改用灰色Logo。众所周知，任天堂的经典红色Logo是和任天堂吉祥物马里奥的帽子一样颜色，同时红色也是任天堂多年来使用的非常有特色的主题色彩，对于本次为何废弃使用如此经典的Logo，任天堂欧洲方面并没有给出详细的解释，他们只是表示这还是任天堂首次正式废除旧的Logo。

目前任天堂美国方面以及任天堂日本方面并没有宣布随任天堂欧洲方面一同实行此计划。

事件 EVENT

索尼PSP等产品被告侵权面临高额赔款

据日本知识产权、特许、技术相关情报网站IP NEXT报道，日前德克萨斯州东部地区联邦地方法院对索尼公司的Walkman、PSP、记忆棒Duo等产品被告侵权一案作出判决，判决认为索尼公司有意图地侵犯了Agere Systems公司所持有的专利权，判处索尼公司赔偿1850万美元给Agere Systems公司。

据悉，Agere Systems公司所持有的专利是涉及音乐芯片中含有的各种数据所附的标签协议，将音乐芯片安置在播放器中后用户便可以自动下载乐曲的演奏时间、曲名、



艺术家名等数据并保存在音乐芯片中，而以上所列的几个索尼的产品在播放音乐时都具有相同或相近功能，于是Agere Systems公司在2006年3月将索尼告上了法庭，两年之后，这宗案件最终以索尼败诉终结。

事件 EVENT

Capcom：目前对NDSi专用游戏开发持保留态度

虽然NDSi的首发可以说相当成功，甚至用“火爆”来形容也不为过。但鉴于之前我们曾报道的NDSi的游戏开发存在兼容性问题，以及之后出现了在NDS上可以运行但在NDSi上无法正常运行的游戏之后，某些软件开发商目前还是对NDSi持有观望态度，我们熟悉的Capcom就是其中之一。

在日前Capcom召开的2008财年第二季度财政报告会议上，当被问及Capcom接下来是否会充分利用NDSi的摄像头等新机能积极制作更多新作时，Capcom社长兼首席运营官辻本春弘是这样回答的：“鉴于任天堂的NDSi刚刚上市不久，Capcom希望根据消费者对它的反映日后再做打算。我们对平台的选择要基于我们的游戏开发理念，因此，在对NDSi的销售形势以及消费者的意图进行综合分析后，如果我们有合适的项目，那么我们会考虑的。”

事件 EVENT

《怪物猎人携带版 2nd G》获得双白金大奖，PlayStation Awards 2008发表



2008年12月3日，PS的发售纪念日，由SCE举办的PlayStation Awards 2008在东京举办。PlayStation Awards是一年一度为了表彰在日本国内发售的PSP、PS3以及PS2平台上累计出货量最多的游戏所设立的奖项。

在今年的PlayStation Awards上，于2008年3月27日发售的PSP平台超人气游戏《怪物猎人携带版 2nd G》凭借日本国内出货量200万以上并直逼300万的骄人成绩获得了“双白金大奖”。此外，Konami的PS3大作《潜龙谍影4 爱国者之枪》以及Square Enix的《危机之源 最终幻想VII》等5款游戏凭借其日本国内50万套以上100万套未到的出货量获得了本届PlayStation Awards的金奖。





PlayStation Awards 2008详细获奖名单

奖项	作品	开发商	平台
双白金奖	怪物猎人携带版 2nd G	Capcom	PSP
金奖	危机之源 最终幻想VII	Square Enix	PSP
金奖	世界足球 胜利十一人2008	Konami	PS2
金奖	潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	PS3
金奖	梦幻之星 携带版	SEGA	PSP
金奖	超级机器人大战Z	NBGI	PS2

新闻短讯

小岛秀夫荣获MTV游戏大奖2008终身成就奖

日前，在由美国MTV电视台举办的“MTV Game Awards 2008”中，以“《潜龙谍影》系列”闻名于世的著名游戏制作人小岛秀夫荣获了“终身成就奖（Lifetime Achievement Game Award）”。小岛获奖后十分激动，他在获奖感言中表示：“我要说，即便是获得了这个终身成就奖，我也不打算宣布引退，只要我活着就会继续创作游戏。”此外值得一提的是，为小岛秀夫颁奖的是著名的《刺客信条》美女制作人Jade Raymond。

《最终幻想·水晶编年史 时之回声》将发售特制限定版NDSi主机

Square Enix方面日前正式对外宣布，将于NDS平台发售的“《最终幻想·水晶编年史》系列”新作《最终幻想·水晶编年史 时之回声》将发售主机同捆版，并且同捆版的主机拥有游戏相关图案和颜色。据悉，限定版主机将采用白色NDSi主机为基础，主机表面设计有本作商标中出现的猫图案，限定版主机的实际图片将会在稍后公布。



《最终幻想·水晶编年史 时之回声》的最大特点就是Wii和NDS两版本能够联动游戏，支持通信无线联机游戏和Wi-Fi联机游戏，并且可以随时在单机和联机游戏之间进行切换。游戏将于2009年1月29日正式发售。

《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V》公布

NBGI日前正式对外公布了PSP新作《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V》，游戏定于2009年2月12日发售。《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V》是2008年2月7日发售的PSP游戏《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》的加强版，游戏将在原作的基础上追加新的剧本，并且还将同时发售PS2版本。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

软件销量（日本）

2008年11月17日～2008年11月23日

1 NEW 超时空之钥

クロノ・トリガー

■Square Enix ■RPG ■2008年11月20日发售 ■5040日元

在SFC时代由坂口博信、堀井雄二等大腕联袂打造的经典作品如今被移植到NDS平台，为了让作品能吸引更多目光，厂商针对平台特性优化了操作并加入了原创剧情及原创迷宫等新要素。游戏的画面素质虽没有明显提升，但爽快的战斗、设置巧妙的剧情以及数量众多的结局依然能让玩家沉迷其中。

NDS

周间销量 27万6049套　累计销量 27万6049套

2 NEW 机动战士高达 高达对高达

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

■NBGI ■ACT ■2008年11月20日发售 ■5040日元

本作是由Capcom负责制作、NBGI发行的一款高达题材动作游戏，移植自同名街机作品。玩家可操纵各种MS，与电脑或朋友展开爽快度十足的高机动战斗。PSP版除了收录了街机版的全部机体外，还加入了明年发售的街机游戏《机动战士高达 高达对高达NEXT》里登场的4架新机体。

PSP

周间销量 24万594套　累计销量 24万594套

排名	游戏	资料	销量	平台
3 NEW	创造球会DS 触摸and管理 サカつくDS タッチandダイレクト	■SEGA ■SLG ■2008年11月20日发售 ■5229日元	周间销量 7万2530套 累计销量 7万2530套	NDS
4 ↓	星之卡比 超级无敌豪华版 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■Nintendo ■ACT ■2008年11月6日发售 ■4800日元	周间销量 5万906套 累计销量 103万7931套	NDS
5 ↓	节奏天国 金 リズム天国ゴールド	■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元	周间销量 2万8626套 累计销量 109万9525套	NDS
6 ↓	个性时尚 女生模式 わがままファッション ガールズモード	■Nintendo ■SLG ■2008年10月23日发售 ■4800日元	周间销量 2万5181套 累计销量 21万7488套	NDS
7 NEW	三角帽与魔法的365天 とんがりボウシと魔法の365にち	■Konami ■ETC ■2008年11月13日发售 ■4800日元	周间销量 2万5101套 累计销量 7万6082套	NDS
8 NEW	流星洛克人3 流星のロックマン3	■Capcom ■A・RPG ■2008年11月13日发售 ■5040日元	周间销量 2万2926套 累计销量 8万8282套	NDS
9 ↓	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■Nintendo ■RPG ■2008年9月13日发售 ■4800日元	周间销量 2万192套 累计销量 190万4871套	NDS
10 NEW	普利尼 我做主人公可以吗? プリニー オレが主人公でイイんスか?	■日本一Software ■ACT ■2008年11月20日发售 ■5229日元	周间销量 1万7535套 累计销量 1万7535套	PSP

硬件销量（日本）

2008年11月17日～2008年11月23日

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
NDSi	10万2056台	44万7127台	44万7127台
PSP	6万6249台	309万7866台	1063万3179台
NDSL	1万8420台	257万4576台	1723万842台（2368万48台）

《超时空之钥》、《机动战士高达 高达对高达》的发售打响了日本年末商战的第一炮，这两款游戏在销量方面也相当不错，前者的首周销量就超过了当年PS复刻版的累计销量，而后者也创造了PSP平台《高达》类ACT游戏的最高销售记录。明显模仿《动物之森》的《三角帽与魔法的365天》累计销量超过10万套已经没有悬念，看来玩家们对这种治愈系的游戏果然没有什么抵抗力。而《流星洛克人3》的成绩相比前作来更加缺乏元气，厂商应该好好检讨一下系列下一步的发展了。



PSP部分

排名	游戏名	周间销量	累计销量	厂商	类型	原名	发售日
1	瑞奇与叮当5	11万894套	81万5725套	SCEA	ACT	Ratchet & Clank：Size Matters	2007年2月13日
2	麦登橄榄球09	2万7058套	37万6294套	EA Sports	SPG	Madden NFL 09	2008年8月12日
3	达斯特	1万9153套	210万7223套	SCEA	ACT	Daxter	2006年3月14日
4	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	1万7342套	7万9984套	Take 2	RAC	Midnight Club：LA Remix	2008年10月21日
5	湾岸午夜俱乐部3	1万3913套	138万2077套	Take 2	RAC	Midnight Club 3：Dub Edition	2005年6月27日
6	战神 奥林匹斯之链	1万3329套	93万5720套	SCEA	ACT	God of War：Chains of Olympus	2008年3月4日
7	美国职业摔角联盟2009	1万2102套	4万5117套	THQ	FTG	WWE Smackdown vs Raw 2009	2008年11月9日
8	横行霸道 罪都故事	1万2047套	125万17套	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Vice City Stories	2006年10月31日
9	Ben 10 外星之力	1万1405套	2万1830套	D3 Publisher	ACT	Ben 10：Alien Force	2008年10月28日
10	横行霸道 自由城故事	1万1249套	237万5376套	Rockstar Games	ACT	Grand Theft Auto：Liberty City Stories	2005年10月24日



NDS部分

排名	游戏名	周间销量	累计销量	厂商	类型	原名	发售日
1	新超级马里奥兄弟	23万9773套	538万1231套	Nintendo	ACT	New Super Mario Bros	2006年5月15日
2	成人脑力锻炼	17万2962套	344万1930套	Nintendo	ETC	Brain Training	2006年4月16日
3	口袋妖怪 钻石·珍珠	10万8452套	598万5122套	Nintendo	RPG	Pokemon Diamond/Pearl	2007年4月22日
4	超时空之钥	10万7210套	10万7210套	Square Enix	RPG	Chrono Trigger	2008年11月24日
5	任天狗	9万6466套	783万1872套	Nintendo	ETC	Nintendogs	2005年8月23日
6	进一步成人脑力锻炼	7万5930套	276万9100套	Nintendo	ETC	More Brain Training	2007年8月22日
7	星之卡比 超级无敌豪华版	7万5872套	47万9504套	Nintendo	ACT	Kirby Super Star Ultra	2008年9月22日
8	马里奥赛车DS	7万1129套	433万8104套	Nintendo	RAC	Mario Kart DS	2005年11月15日
9	口袋妖怪突击队 融合	6万5618套	17万5785套	Nintendo	A·RPG	Pokemon Ranger：Batonnage	2008年11月10日
10	马里奥聚会DS	6万2931套	166万531套	Nintendo	TAB	Mario Party DS	2007年11月18日

“《幻想水浒传》系列”销量

Konami大人气的RPG系列《幻想水浒传》的最新作即将于本月18日登陆NDS平台了，虽然不能算正统续作，但同样是108位同伴、同样是传统的RPG类型，游戏的受关注程度还是很高的。系列至今已经推出过5款正统作品，并且都是在家用机平台首发的，PSP平台于2006年推出了1代和2代的合集，口碑也是十分不错，有兴趣的玩家不妨找来玩玩，尤其是2代，真的是相当经典。下面我们就来看看“《幻水》系列”5款正统作品的销量吧。



名称	机种	发售日	首周销量	累计销量
幻想水浒传	PS	1995年12月15日	3万7997套	16万3841套
幻想水浒传Ⅱ	PS	1998年12月17日	14万9185套	37万4319套
幻想水浒传Ⅲ	PS2	2002年7月11日	19万1070套	37万7729套
幻想水浒传Ⅳ	PS2	2004年8月19日	17万9893套	31万1815套
幻想水浒传Ⅴ	PS2	2006年2月23日	12万2426套	19万4780套



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

无印良品

《啪嗒嘭》这个名字笔者素有耳闻，对游戏的特点也大概了解一些，但一直没能产生体验一番的兴趣，一来是嫌弃它画面太简单提不起胃口，二来是本人对SCE的各类创意小品一向兴致缺缺。说来惭愧，如果不是友人之子的启蒙，我恐怕要永远错过了这个伟大的作品。

数日前友人B君携子到访，B君的儿子今年11岁，长得很机灵，一进门就窜到了我家的沙发上，火速从书包里抽出一台PSP2000，运指如飞地操作起来，一边随着游戏哼哼哈哈地呼喝起来，我看着好奇，便上前观战，不想这一看便是几分钟过去了，全然忘记了招待B君喝茶。

《啪嗒嘭2》是今年让我玩得最起劲的游戏，实话实说，PSP买了快4年，似乎确实没有哪款游戏玩得如此畅爽。慵懒的午后，坐在阳台的靠椅上，一整个下午就在指尖的流转中不经意地流逝，这种感受大约只在十几年前迷恋上GB上的《俄罗斯方块》时曾经有过。可惜的是，这样一款妙趣横生的游戏被太多人轻易错过。

“《啪嗒嘭》系列”在国内人气极高，中国的《啪嗒嘭》玩家搞不好有日本的数倍之多。究其原因无非是因为在国内人们可以零成本地享受它的乐趣，于是在试试也无妨的心态下，这款卖相不佳但游戏性奇强的作品征服了无数尝试者。然而在日本，没有太多PSP玩家愿意花4980日元尝试这样一款表面上较为小品向的游戏。如果索尼能够像任天堂一样以推广脑白金的魄力宣传《啪嗒嘭》，也许它将成为PSP的又一个杀手锏。可惜在《啪嗒嘭》发售前，没人听说过它的名字，它的首日销量仅5000套，首周销量连TOP30的份都没有。如果不是因为在欧美小有斩获，估计现在我们也看不到《啪嗒嘭2》了。

大量开发各种低成本创意型游戏是SCEJ的一贯传统，其中个别游戏偶尔会因为得到高层的赏识，或者得到某些媒体的青睐而被提拔出来重点宣传，比如几年前的《乐克乐克》。倒霉的是被SCEJ挑出来投入大量宣传成本的游戏往往缺乏真正的商业价值，而真正高游戏性的作品常常被无声无息地埋没，最终成为极少数玩家专属的“无印良品”。SCEJ的作品从来就不缺创意，缺的是在创意中发现并创造商业价值的眼光与实力，这是SCEJ与任天堂之间的本质性区别，也是同样以开发创意游戏为方向的二者命运却有天壤之别的主要原因之一。

《啪嗒嘭》发售后在玩家中反响极高，于是在续作中宣传力度明显加强，也推出了主机同捆套装，但没有人会对《啪嗒嘭2》的销量报太高期望，因为自从《啪啦啪啦啪》以来，索尼几乎就没在这类创意游戏上获得过真正的丰收。零售商当然更加清楚，进货时会相当谨慎，首周销量不佳便迅速折价清仓甩卖，将货架空前腾给其他游戏。偏偏这类低投资游戏在销售上通常都是慢热型，很难在发售初期就让人争相抢购，于是只能继续遭受零售商的冷落。这种非传统型游戏很难通过杂志报道、预告片等传统方式让玩家体会其真正魅力，长期的宣传指引是此类游戏打开市场的惟一途径，这是任天堂的经验之谈。欧洲的SCEE早已领会精神，近几年的《EYETOY》、《歌星》、《BUZZ》等游戏也都是模仿任天堂的经营模式创造了辉煌，SCEJ实在是有必要赶紧向这家兄弟公司讨教一番。长期的宣传支持、利用其渠道影响力说服发行商延长游戏上架时间，只有这样才能长卖，才能在一年半载之后统计总销量时，惊讶地发现在细水长流的销售后突破了百万销量。



见证历史

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

或许大多数玩家都没有意识到一个游戏产业划时代的历史性时刻已近在眼前。

根据任天堂发布的2008财务年度上半期决算报告显示，NDS主机截止9月末全球累计销量已经达到了8433万台；另根据上月NPD和Media Create等权威统计机构发布的数据统计显示，NDS的销量已经逼近9000万台大关，该主机在本财年里（2008年4月1日～2009年3月31日）最终达成一亿台已成定局。

NDS并不是历史上第一款突破亿台大关的游戏主机，但是索尼PS2用了五年九个月达成了亿台出货记录；PS则历时九年六个月；至于任天堂曾经最富盛名的携带游戏主机品牌Gameboy系列，更是用了足足十二年零四个月才突破一亿台。NDS将用不到四年半的时间轻松跨越亿台销量大关，这对于游戏产业来说绝对是空前绝后的最速记录。更令人惊讶叹羡的是，NDS在全球范围的销售至今已有四个年头，却依然没有任何停滞或衰退的迹象，其成长轨迹完全颠覆了传统商品销售的物理曲线，没有人能够确切预测其未来还将走多远。

虽然有同门的Gameboy珠玉在前，NDS对于游戏产业的推进贡献却远远超过了以往任何一款携带游戏主机，甚至已经改变了未来产业的发展趋势。即便在GB系主机红透半边天的上世纪末期，携带游戏主机依然仅仅是游戏产业不起眼的小配角，其软硬件总销售额仅占行业整体规模不足九分之一，除了任天堂以外，当时没有任何一家在全球排名前二十位的游戏发行商携带游戏业务超过自身业绩的六分之一比重。在绝大多数从业者眼里，携带游戏不过是榨取剩余价值的平台，聊胜于无。平心而论，Gameboy数以千计的庞大软件库里，真正堪称精品的用心之作屈指可数，大多为挂羊头卖狗肉的劣质敷衍产品，GB系列主机的软硬比只有4.1：1，仅相当于同期主流家用主机的一半，许多第三方软件开发商更因此长期持消极观望态度。

NDS和PSP的良性竞争使得携带游戏事业发生了翻天覆地的巨变。2005年以来四年间，携带主机的累计销售台数超过了同期四大家用机（Wii、Xbox 360、PS3和PS2）的销量总和，这是过去从来没有发生过的惊天逆转。另根据彭博社（Bloomberg）的市场预测报告称，现行两大携带游戏主机到2010的累计销量将达到2.2亿台以上，而同期三大家用机的销量总和约1.4亿台。从软硬件销售额来看，携带游戏市场已经占据行业整体规模约四成，俨然成为了左右市场景气的重要支柱。而NDS更是贡献巨大，仅仅2008年，NDS业务就将贡献给任天堂超过20亿美元的巨额纯利润，该社借助在携带游戏领域的绝对优势得以在TV游戏产业保持着进可攻退可守的有利地位。随着2008年半年报的纷纷出笼，各社业绩数据充分显示了NDS目前在业界的重要位置，Activision Blizzard、THQ、NBGI等几家大手厂商三成的营业收入依赖该主机；Square-Enix的主要利润更是基本来源于NDS业务；EA和UBI虽然NDS业务占据整体比率不高，但当期也有多款百万销量的大作。在日本国内，NDS业务更是成为了Level5、MMV为代表中小型厂商的衣食父母，许多厂商业绩在经济衰退的大环境下逆势成长。截止2008年9月末，NDS的软硬件比率已经达到了6：1，这也是至今为止历代携带游戏主机的最佳记录，广大第三方软件商都分享着市场高速成长的丰硕成果，目前全球突破百万销量的第三方游戏已经多达96款，携带游戏事业已经不再是过去赚取零花钱的小打小闹，越来越多的厂商已经将之视为事业发展的核心，Square-Enix将看家超大作《DQIX 星空的守望者》发表于NDS平台便是里程碑式的历史转折点。

由于全球金融风暴引发的多米诺骨牌效应，未来数年将是一个经济极度萧条凋敝的低潮时期，或许开发成本低廉且成长前景良好的携带游戏事业将成为广大游戏开发商的最佳避风港。对于任天堂来说，NDSi的发售标志着该社的整体经营战略渐趋完熟，“一人一台”的战略目标将把携带游戏事业进一步扩大，特别期待预定明年中推出的NDS WARE能够成长为产业的全新增长点。

时至今日，没有多少人再去关心或争论携带游戏主机领域谁主沉浮，人们更关心的是下一个神话将在何时诞生！

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目主持 雷伊



在打穿了《雷顿教授与恶魔之箱》后就期待不已的《雷顿教授与最后的时间旅行》果然没有让雷伊失望，出色的谜题自然是游戏的一大卖点，但就算剔除了这些谜题，单独将游戏中的剧情部分抽离出来也足以让“剧情派”玩家们满足了。《超时空之钥》、《机动战士高达 高达对高达》、《无双大蛇 魔王再临》都移植自知名作品，素质自然不用担心。《啪嗒嘭2》相比前作门槛有所降低，因为高难度而放弃前作的玩家这次就不要再犹豫了。

机动战士高达 高达对高达



本作是街机大人气《高达》题材游戏的PSP移植版，游戏收录了从初代《高达》到《高达00》为止的16部动画作品的共37架机体。

爽快度	★★★★★
收录机体数量	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

总分 25



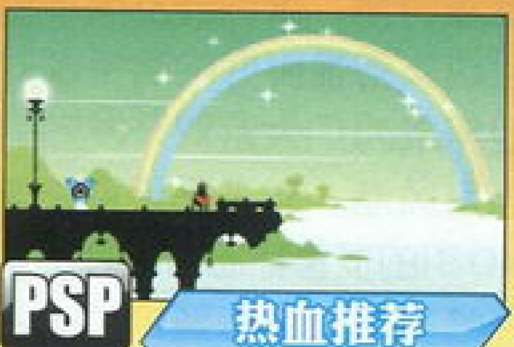
虽然游戏类型写的是ACT，但本作系统严谨、手感无可挑剔，完全可以当作是一款纯正的格斗游戏来看待。机体方面，这次可以说各路高达齐聚一堂，并且个个身怀绝技，丝毫没有重复的感觉，由此可见制作人是下了一番工夫的。移植到PSP后游戏的系统方面也得到了一定进化，不但强化了单人游戏的内容，并加入了可随时随地与朋友进行对战的通信模式，充分体现了掌机的优势。硬要说缺点的话，就只有因为PSP键位太少的先天缺陷，导致操作时需要用到组合键太多略感繁琐了，但这并不影响本作的高素质。 **9**

胧月 由于机体跑动速度变慢，前作一些“猥琐”立回方式得以削弱。追加的协力技、援护技等新系统进一步细化了战斗策略，但粗略的COST划分方法让机体的组合变得单调。 **8**

羽纹 非常爽快的一款《高达》题材游戏，各机体的平衡性相当好，没有太过逆天的机体，对战过程纯是玩家之间技术水平的较量。 **8**

■机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム■UMD■NBGI■ACT■2008年11月20日■1～4人■无对应周边

啪嗒嘭2



本作是一款以鼓点控制部队进行狩猎、战斗的游戏，可爱的画风、新颖的玩法和简单易学的游戏方式会让人爱不释手。

可爱度	★★★★☆
上瘾度	★★★★★
难度	★★★★☆

总分 25



与前作相比，本作在性质上更像是一个厚道的资料篇。这么说的原因有二。首先，本作的系统完善程度、丰富程度都比前作大大提高，新增加的系统照顾了更多玩家的需要，难度的调整也让各个层次的玩家都能够找到乐趣，尤其是FEVER系统的改良和必杀技的加入让游戏的可操作性变得更强。新的联机系统让游戏增加了多人同乐的乐趣，也让游戏更“MH化”了（笑）。其次，游戏的基本系统和前作变化不大，一些如节奏过于平缓、不能暂停的问题依然存在，看得出游戏还是有继续进步的余地的。 **8**

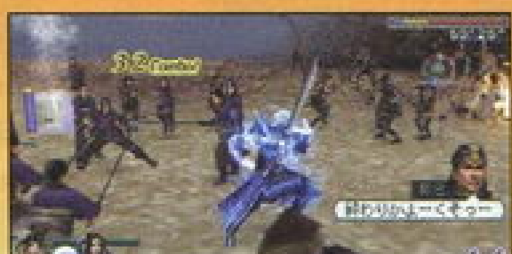
乌冬 本作在平衡性上作了不小调整，变得更加容易上手。另外新增的多人游戏模式让玩家体验到了和一个人玩时不一样的乐趣。 **8**

胧月 在2代丰富内容的映衬下，之前的1代显得像是一个试玩版。尽管追加了诸多新要素，游戏的门槛反而有所降低，变得简易好玩。 **9**

■パタポン2 ドンチャカ■UMD■SCEJ■MUG■2008年11月27日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

无双大蛇 魔王再临



本作在前作基础上进行了大幅改良，两大“《无双》系列”全部武将加上众多的原创人物，再次为玩家演绎了一场跨越时间空间的无双争霸战。

爽快度	★★★★★
移植度	★★★★☆
难度	★★★★☆

总分 **25**



作为移植作，这款融合了两大《无双》作品及大量原创角色的作品在表现方面还是相当让人满意的，原作的CG动画、语音大多数保留，同屏人数也很可观，PS2版中一些拖慢的关卡也在本作中得以修正。从游戏本身来说，《魔王再临》也是款相当棒的作品，难度相较前作有了修正。大量丰富的隐藏要素大大增加了游戏时间，一些收集条件过于苛刻虽然难免会让人心生厌倦，不过移植PSP后大量的收集时间却可以化整为零。总的来说，这款需要大量时间来玩透的游戏和便携的PSP还是相当般配的。 **8**

雷伊 虽然是移植作，但海量的可使用角色、绝对有保证的游戏时间以及爽快的战斗，相信对于任何一个掌机《无双》玩家来说，本作都是没有理解拒绝的。 **9**

宇轩 虽然没有增加什么新要素，但本作的移植度非常值得称道。除了有些残像外，游戏很好地还原了PS2版的精华，就连双人游戏都不会发生拖慢现象。 **8**

■无双OROCHI 魔王再临■UMD■Koei■ACT■2008年11月27日■1～2人■无对应周边

超时空之钥



本作是SFC经典RPG《超时空之钥》的NDS移植版，除了完整承袭原作内容外还追加了活用NDS双屏进行演出的新系统，以及新隐藏迷宫、新结局等新要素。

上手便利度	★★★★★
音效	★★★★★
移植诚意	★★★★☆

总分 **24**



本作的画面素质与原作并没有太大差别，不过由于解析度的原因，在NDS屏幕上显示出来的效果还是给人鲜艳、亮丽的感觉。游戏的流程长度把握得比较到位，多重分支结局也让玩家有玩多周目的冲动。除此之外，本作的系统简单明了，上手门槛极低，再加之针对NDS平台优化过的简易操作让人感觉极为便利。音乐方面则保持了系列一贯的高水准，剧情和场景的配乐天衣无缝，城市的欢快喧闹、家里的温馨以及战斗的紧张都被表现得淋漓尽致，即便将这些音乐单独拿出来听也会觉得非常悦耳。 **8**

雷伊 游戏的素质还是非常不错的，但厂商的移植诚意显然有问题，这样画面几乎原封不动地以正常售价拿来卖，也只有SE这样有自信的公司才敢做得出来了。 **8**

胧月 剧情和流程均充实有趣，长而没有堆砌感。新系统的确让战斗变得更为有意思，可厂商对游戏其他部分的处理实在很难让其吸引到新玩家。 **8**

■クロノ・トリガー■卡片（1Gb）■Square Enix■RPG■2008年11月20日■1人■无对应周边

雷顿教授与最后的时间旅行



“《雷顿教授》系列”的第三作，玩家需要一边解开各种谜题一边推进剧情，游戏中的谜题多达168个，并且还可以通过网络来每周更新。

剧情	★★★★★
谜题难度	★★★★★
谜题丰富度	★★★★★

总分 **28**



本作吸收了系列前两作的所有优点，并在系统的细节方面变得更加体贴和完善，整体完成度堪称完美。游戏中的谜题依然经过全部重新设计，题型新颖，在谜题数量上再创新高。由于采用了2Gb大容量卡带，本作中动画、语音的丰富程度也达到了系列之最，并且语音非常清晰。剧情方面依然走前两作的温情路线，相信喜欢前两作风格的玩家一定会被结局所深深感动。前作因为语言障碍的问题没有打满分，这次我实在不想再为此妥协了，如果你不懂日语，那么为了这样的神作去学习一下绝对值得。 **10**

胧月 完成度进一步提高，特别是谜题与主线剧情的联系更为紧密。虽然本作的形式已经不能再带给玩家新鲜感，但绝对是可以满足FANS的优秀作品。 **9**

洋葱 谜题的制作十分用心，丰富的种类以及超高的难度绝对能让解谜爱好者欲罢不能。采用暖系色调的游戏画面看起来十分舒服，音乐的素质亦相当不错。 **9**

■レイトン教授と最后の时间旅行■卡片（2Gb）■Level-5■AVG■2008年11月27日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分 **23**

游戏时间：60小时以上 文 晴天

PSP 玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+

マナケミア～学园の炼金术士たち～ Portable+

◆Gust◆RPG◆2008年9月25日◆日版◆1～2人◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

不是问题的问题

在本作发售前其实就有一场不小的风波，多次延期不但让FANS苦苦等待，无形中也让人对游戏的整体素质打上了一个问号，毕竟这是GUST公司首次尝试在PSP上推出游戏作品，如果再重蹈之前NDS游戏《莉兹的工作室》的覆辙，那么系列作品要想在掌机平台上打开市场那就真是举步维艰了。当然这一切的疑虑在实际接触到游戏后就被完全打消了，虽然一开始很多玩家都对游戏战斗中的拖慢颇有微词，但对于玩ISO的玩家来说，其实只要把CPU的频率在恢复模式中更改为最高的333hz，就能把这个最大的毛病彻底根除掉，而选择标题画面下的“Media Install”安装游戏文件后，我方所有角色在战斗中也会追加语音，代入感大大增加。

打破常规的主线

“勇者拯救世界”永远都是RPG中最经典，但却被用到泛滥的桥段，虽然游戏过程中我们会经历各种不一样的遭遇，但是主线流程中我们所能做的事情其实早被制作人安排好，要想“反其道而行之”只能是一种奢望。而反观本作的故事背景，描写贴近玩家的学校生活很巧妙地回避掉了很多老套的情节，玩家所需要扮演的主人公也只是一名普通的炼金学院新生，必须为了能够顺利从学院毕业而不断地奋斗。

游戏主线的进行方式以“周目数”来进行计算，虽然咋看之下玩家几乎没有任何自由发挥的空间，但实际上除了必修课题固定必须占用一周时间外，修足学分后进入“自由时间”后，无论是完成着重收集与探索的“支线任务”，还是通过“友情事件”来加强同伴之



▲所有课题获得“优”评价是高材生的所必须做到的，当然这也是拿到更好“流言”的必要条件。



▲"友情事件"中我们也经常会看到很多猥琐的情节，而本作中来自外星的姆沛明显是最大的"笑弹"制造机。

间的了解，使人物的刻画更加饱满，都能让你沉浸在一种轻松惬意的氛围中，这就像我们平常经常说到的一句话一样："努力学习拼命玩"，只有事先做足功课获得好成绩，自然就会有更多的时间为我们的课余生活增添更多光彩。最后还要提醒大家的是，既然是以学习生活为主，如果不能取得较好的成绩，当然也会有噩梦一般的"补课事件"发生，难度大大降低的课题内容也会学习生活中的相同现象进行了很好的还原，但同样会强制占用更为珍贵的"自由时间"，具体该如何取舍就要看玩家自己的表现了（笑）。

再次升华的系统

作为"《工作室》系列"的核心系统，"调合"永远都是FANS谈论最多的话题，而之所以本作的PS2版在日本玩家中也获得了极高的评价，这当然也是与该系统的一些人性化转变息息相关的。游戏中要调合新的物品仍然需要先收集配方书和素材，不过引入和以太（エーテル）值和炼金圆盘的设定后，我们在调合道具时所要做的不再仅仅是将素材简单地组合在一起，更多情况下我们需要根据素材的属性来选择炼金圆盘上的属性球，再合理利用每名同伴调合时的"支援能力"来对以太值进行调节，从而在不同的以太值区间产生不同的从属效果，最后再用这些拥有不同从属效果的素材作为新的原料参与到其他物品的调合中，那么即便是同一种道具也会在游戏后期产生更多的变化。另外"废除等级制"的角色培养方式也是本作的一个大胆尝试，游戏中要提高我方角色的能力和学习新的技能，我们惟一需要做的就是不断地调合出新的物品，所以结合以上两种情况，"调合系统"在游戏中和其他系统的联系更加紧密，没有以往作品中"为了调合而调合"的强迫感，更多地尝试与组合乐趣也使玩家很容易便能找到新的平衡点并乐在其中。

战斗方面，虽然同样是"回合制"的战斗，但卡片式的行动顺序和由"支援系统"衍生出来的战斗方式却成为了我们必须掌握的重要手段，战斗的策略性也得到了提升。针对敌人的弱点进攻可以进入特殊的"Burst模式"，而更换前卫队员除了可以更有效的阻止攻击和防御外，后卫队员能够恢复SP的特性也让为我们的战斗提供了一个全新的思路，你甚至可以完全不使用任何道具来完成游戏中的所有战斗，只需要思考"在什么时候换人"和"该换什么人上场"这两个问题便能彰显所有同伴战斗特色，并将敌人玩弄于股掌之间。最后不得不提的是这次新加入的"协力技"和"超必杀技"，不但观赏性十足，所造成的伤害也是相当可观，尤其是在后期面对强大的敌人时，经常就会看到"特写画面满天飞"的壮观景象，战斗的激烈程度和爽快感自然也让人赞叹不已。

新模式的苦恼

和本作的PS2版相比，这次的复刻版能够吸引老玩家的主要因素就是全新追加的"联机模式"了，虽然这是"《工作室》系列"又一次全新的尝试，也是贯彻制作人"希望将系列作品网络化"制作理念的一个试金石，但拥有超群能力的BOSS显然都是为核心玩家所准备的，如果没有在主线流程中有效率地培养角色，要完成这些挑战几乎就是不可能的任务。再加上目前国内玩家PSP联机游戏的大势所趋，一款RPG游戏能够找到同好一起来进行选择指令的回合制战斗，显然也没有《怪物猎人》和《梦幻之星》等作品来得直接与爽快，即便是根据游戏战斗系统的设定，两名玩家可以通过"支援系统"来获得足够的互动，但那都是建立在你对游戏"爱有多少"的基础上，反之如果加入一些诸如"交换材料"的联动模式，那么或许会让大家对收集的兴趣大大提高，多名玩家之间能够获得的乐趣也会随之增加。



◀对隐藏迷宫的改良也是很体贴老玩家的设定，这样普通的杂兵战也不会再像以前那样打得非常郁闷了。



▲"联机模式"后期的很多敌人都有无耻的攻击方式来拖延玩家的游戏时间，希望在后续的作品中能够得到改善。

游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

三分钟热度者专用 脱离肥胖	NDS	18
伊东家的生活妙招DS	NDS	18
便利店DS 大人的经营能力锻炼	NDS	21
游戏王对战怪兽GX 双重战力3	PSP	23
超级星尘 携带版	PSP	22
浪漫的老鼠	PSP	20
烈焰强击	NDS	24

冬天一到，时髦的帅哥靓妹们又要开始计划如何在这寒冷的季节里，努力坚守体型的防线，不让那些诱人的食物攻破这道最为重要的关卡。这几天NDS上也推出了几款与健康有关的作品，笔者就从中为大家筛选了两款比较有特色的游戏。胖的人想减肥，瘦的……部分人想增肥，想知道如何让自己保持在标准体重的范围内的话，那就来看看这款以理论为基础的《三分钟热度者专用 脱离肥胖》。如同曾经在NDS上出现过的减肥题材的游戏一样，本作刚开始也是要玩家输入自己的体重、身高以及年龄等信息，然后会计算出一个BMI值(国际体重标准)，接下来就是要玩家自己选择在多少时间内减重多少公斤。当然了，过分的要求是不允许输入，例如1个月减5公斤(话说一个月5公斤还是可以做到的)。全部输入后系统会根据玩家输入的信息，提交一份"当日限定吸收卡路里"的数值。只要每天的卡路里吸收不超过电脑所给出的卡路里，并且加强身体锻炼的话，在预定的日期内减掉体重还是没有问题的。身体瘦弱的人也可以通过电脑提供的卡路里数值让自己的体重飙升哦。肥是要减的，肉是要长的，日子还是要过的，《伊东家的生活妙招DS》就能够让你在减肥的同时，帮助你养成良好的生活习惯，并且学会解决生活中遇到的各种小难题！玩家在游戏中扮演的是一位刚刚搬到"技有町"的居民，这里不仅居住着人类，还有各种各样的小动物。在游戏中获得生活百科的扭蛋后就可以在系统菜单中查看了，其中有教你如何取下创可贴不会痛，如何取出掉进酒瓶内的拔塞等等。最有意思的是料理制作的教学，全是真实图片拍摄的哟！游戏中一共有499个不同的扭蛋，如果全部都收集到并仔细阅读过的话，相信你会成为名副其实的"生活达人"。



▲《伊东家的生活妙招DS》正在教你怎么揉面粉。

说到金钱，谁都想拥有大把大把的MONEY将自己想要的东西全部买下来。不过在现实中除了土豪级别的人物外，像笔者这样的平民老百姓还是踏踏实实地过日子比较现实……扯远了扯远了，如果你是一个想要自己

开店赚钱的人，特别是想开便利店的，那么就一定不能错过这款《便利店DS 大人的经营能力锻炼》。进入游戏，玩家就可以获得一家小型的便利超市和一大笔的储蓄资金，游戏的最终目标是“出售额1亿日元”，从这个目标可以看出开超市其实挺赚钱的。游戏中玩家可以利用广告、飞空艇等方式去宣传自己的店铺，让更多的人来到你的店里消费。累积了一定资金后就可以再去开一家分店，让自己的品牌遍及城市的各个角落，最终达成游戏的目标，并打败所有的竞争对手。想检测经商能力的玩家，可以来尝试一下哦！

笔者最近下班回家的时候总能在超市门口或者大树下看到附近的高中生和小学生在那里玩《游戏王》，想想自己最后一次玩纸牌已经是好多年前的事情了，《游戏王》确确实实地影响到了好几代人。这不，PSP平台的《游戏王》系列最新作《游戏王对战怪兽GX 双重战力3》也在近期发行了。本作的故事发生在《游戏王GX》的主人公游城十代在决斗学园最后的一段时间里，玩家在游戏中可以自由走动，与NPC战斗，或者是推进剧情的发展，可以说“《游戏王对战怪兽GX》系列”一直是以纸牌游戏加角色扮演的类型展现在玩家眼前的。本作中登场了多位在原作中出现过的人气角色，同时也加入了全新的纸牌，系列的忠实FANS可不能错过哦！

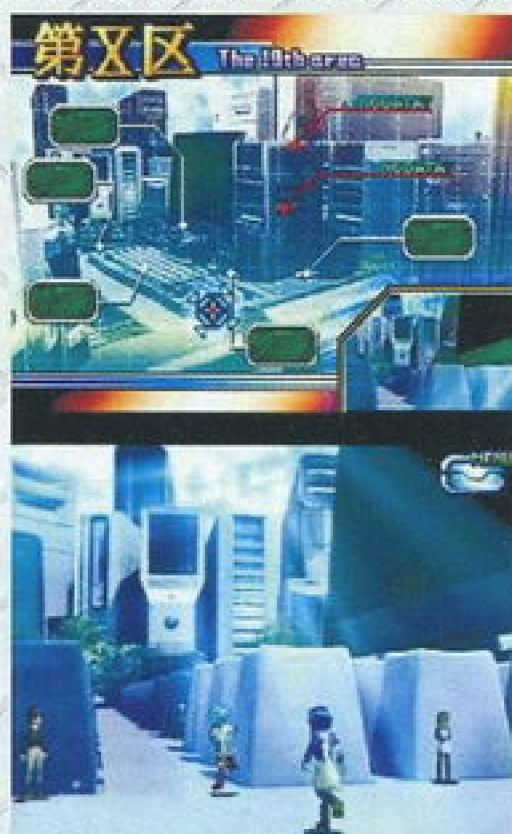
《超级星尘 携带版》原本是SCE专为PS3开发的PSN下载游戏，玩家在游戏中要控制着一架宇宙飞船在外太空消灭从四面八方飞来的陨石和敌人。游戏的操作非常简单，滑杆负责移动，4个经典的索尼图形按键负责四个方向的射击。按下L键可喷发加速器，加速过程中飞船呈无敌状态，很适合突围，不过使用后有一段缓冲时间。R键则是发动冲击波，消灭当前画面中的所有敌人。游戏初期难度不高，随着能量的收集飞船射出的子弹威力也能不断加强。本作虽然是移植版，但是在画面和音乐等方面丝毫不脱水，只是玩久了会感觉手指酸痛，谁叫游戏的敌人又多，按钮也多呢。



▲《超级星尘 携带版》这画面真不是盖的！

你喜欢童话故事吗？小时候的你是否对童话中的故事充满了幻想？如果有一天梦想成真了呢？《浪漫的老鼠》是一款改编自同名电影的横板动作游戏，本作的故事背景忠于原作，讲述的是一只爱看书的小老鼠德佩罗，总是幻想着自己有一天能够像书中的故事那样获得一份珍贵的爱情。一次偶然的机会，德佩罗遇上了豌豆公主，并对她一见钟情，可是豌豆公主却被邪恶的老鼠军团抓去了。为了救出心爱的人，德佩罗踏上了惊险的旅程。本作是一款相当传统的作品，在闯关过程中只能前进和累积积分，触摸部分基本没有用到。同样是救老婆，马里奥大叔果然还是最厉害的。而且游戏中那种阴森低沉的音乐，实在和“勇敢的老鼠为了爱去创造奇迹”这个主题不太协调。

同样是改编作品，这款来自SEGA的《烈焰强击》是本辑栏目中最具水准的一款游戏。《烈焰强击》是以同名漫画作品为基础制作的RPG游戏，故事发生在未来世界。那里的人们依靠一种名为“MYSTICKER”的能量贴纸生活着，可是某些特殊的人群却可以自由地操纵这些危险的玩意儿，并随心所欲地利用它们做坏事，一场围绕这“MYSTICKER”的大战就这样拉开了帷幕。游戏的故事来自原著，看过动漫的玩家可能没有什么新鲜感，不过本作最叫人震撼的是它那华丽到让笔者大叫“好强！”的游戏画面，如果要给所有的NDS游戏来个画面大比拼，本作可以名列前茅。游戏的战斗部分也很特别，玩家操纵的人物可以使用左右手战斗，一只手攻击一只手防御。只要用触控笔点住想要使用的MYSTICKER，将它拖到其中一只手上就可以装备上去，下达攻击指令后，在攻击界面需要狂点触摸屏增加对敌人的伤害。战斗中充满了不确定的因素，比如之前你一直处于被动状态，如果抽到了好的MYSTICKER，一回合之内就可以解决敌人。



▲《烈焰强击》的画面对于NDS来说十分强悍，宇轩强烈推荐。

逆転検事

继99辑的第1话简介之后，这次我们来看看《逆转检察官》第2话的介绍。第2话的剧情发生在飞机上，而我们倒霉的大检察官御剑怜侍又成为了杀人事件的嫌疑人，这次他将如何为自己化解危机呢？希望厂商能够给我们带来一个与众不同的精彩故事吧。

文 雷伊 美编 澄香

期待度 A

逆转检察官			
逆转检事			
NDS Capcom	AVG	预定2009年春	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

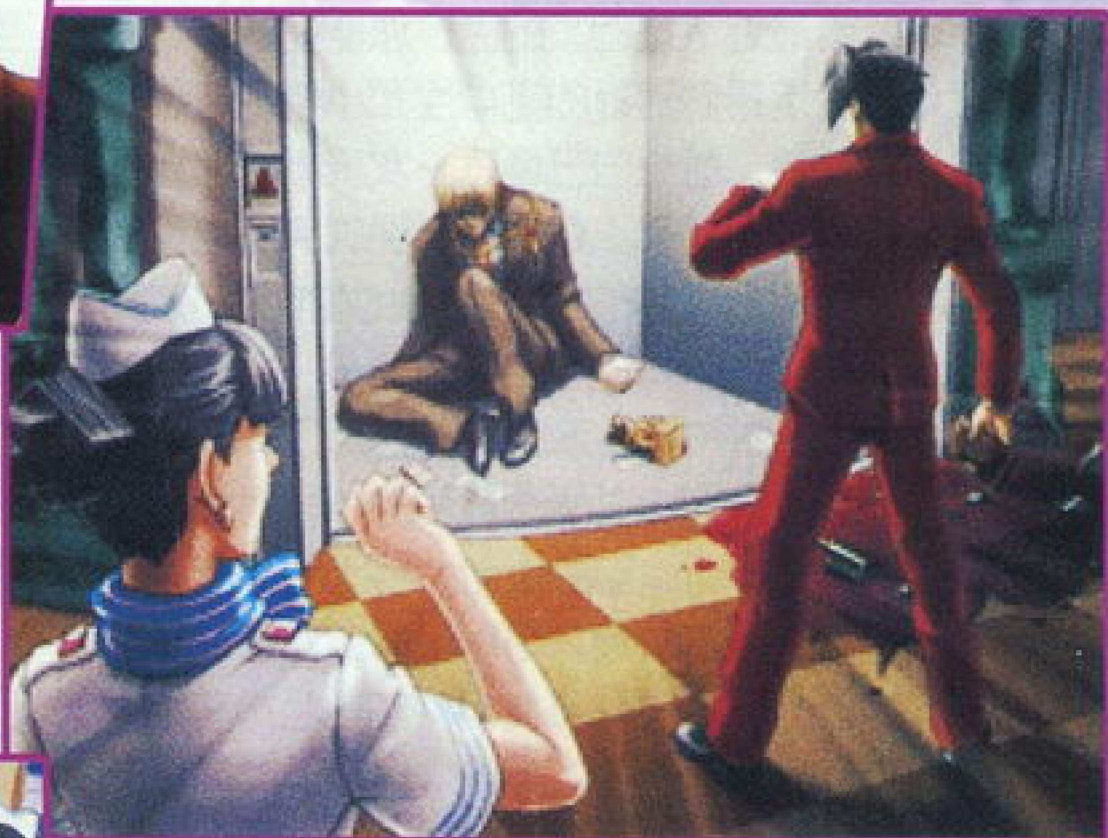
相关报道 Vol.86 P23/Vol.99 P42

第2话 逆转航线

第2话的剧情发生在青空之上，御剑怜侍所搭乘的客机中发生了杀人事件，被害者是一个戴着眼镜的年轻男子。在客机中移动时，御剑碰巧发现了尸体，但这一切却被客机的客舱工作人员木之路一缕目击，木之路将御剑认定为杀人凶手。为了证明自己的清白之身，御剑在客机内展开了搜查。



▲死者是一名戴着眼镜的金发男子。



▶凶杀案在客机内发生，御剑不幸成为犯罪嫌疑人。





▲木之路确信御剑为杀人凶手，在她面前御剑再解释都没有用，还是马上找出证据证明自己的清白最管用。



▲作为一名高级客舱工作人员，木之路一缕非常自信，有时甚至有点自傲。

木之路一缕

负责一等舱待客的客舱工作人员，作为一位专业客舱工作人员，她拥有着很高的荣誉感。自称目击了御剑作案的决定性证据。



金克·怀特

为了寻求珍稀的美术品而周游世界的美术商人，自称"出售美丽的大富豪"。他非常讨厌浪费时间的行为，最喜欢的句子就是"时间就是金钱"。总觉得他看起来是个有点奇怪的家伙，他与这次的事件会有什么联系吗？



▶金克可不是一般的大富豪，而是"出售美丽"的大富豪。





◀御剑在机场遇到了狩魔冥，她是出于什么原因才从美国回来的呢。

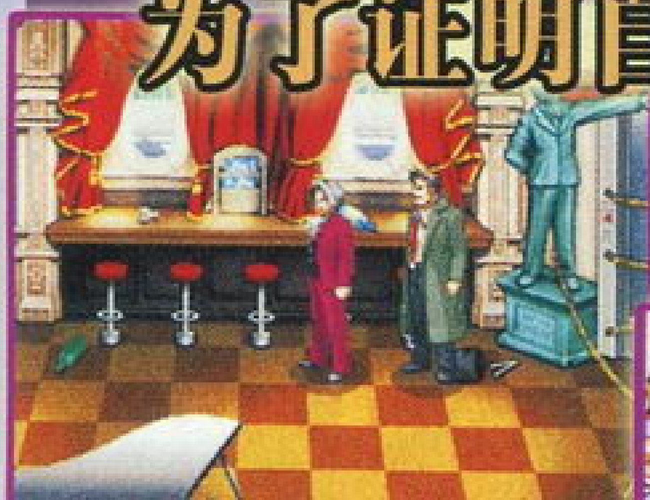
狩魔冥

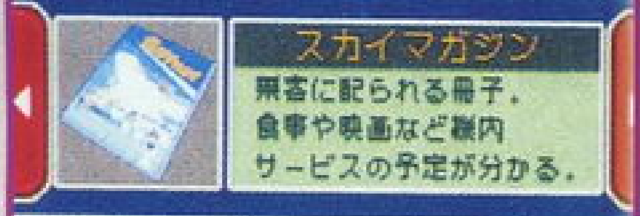
御剑的师父狩魔豪的女儿，年仅13岁时就成为了一名检察官，利用手中的“女王鞭”解决了无数案件。在《逆转裁判2》中回到美国的她，本作中又重新出现了在御剑的面前。



▲狩魔冥会与第2话的案件侦破有何关联呢？

为了证明自己的清白，展开调查





▲客机内非常大，除了客舱外，还有酒吧等设施，而在这些场所，均有可能隐藏着侦破案件的重要线索。因此在调查的时候千万不能掉以轻心，以免错失线索。

▼与拍档协力调查是本作的重要系统，在搜查进入瓶颈的时候，与拍档对话说不定会得到什么启发。









▲除了丝锯刑警外，本作应该还存在着其他拍档，或许根据章节的不同，拍档也会发生变化吧。







▲与乘客们进行对话也是收集情报的有效途径。



▶与一些关键人物对话，更是能得到重要的线索。

▲在情报收集得差不多后，就可以回去和目击者木之路对决了，使用收集到的证据，洗清自己的犯罪嫌疑吧。

▲在对决的过程中如果出示了不正确的证据，那么上屏左上方的“真相槽”就会减少，当槽全部扣光时就会Game Over，因此在出示证据的时候一定要经过严密的思考。

上次特快我们介绍了《FFCC》最新作的消息。本次，我们将针对游戏改进最大的地方——联机模式来进行更加详细的介绍。废话不多说，下面就进入正题吧。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

文 宇轩
美编 Juxi

期待度 A

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

最终幻想·水晶编年史 时之回声

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

NDS	Square Enix	A·RPG	预定2009年1月29日	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.99 P28



与同伴共同作战

无论何时何处 多人联机模式

上次报道中已经介绍过，本作不区分多人模式与单人模式。只要玩家找到了记录石，随时都可以征集同伴，或是到同伴的世界中进行冒险。

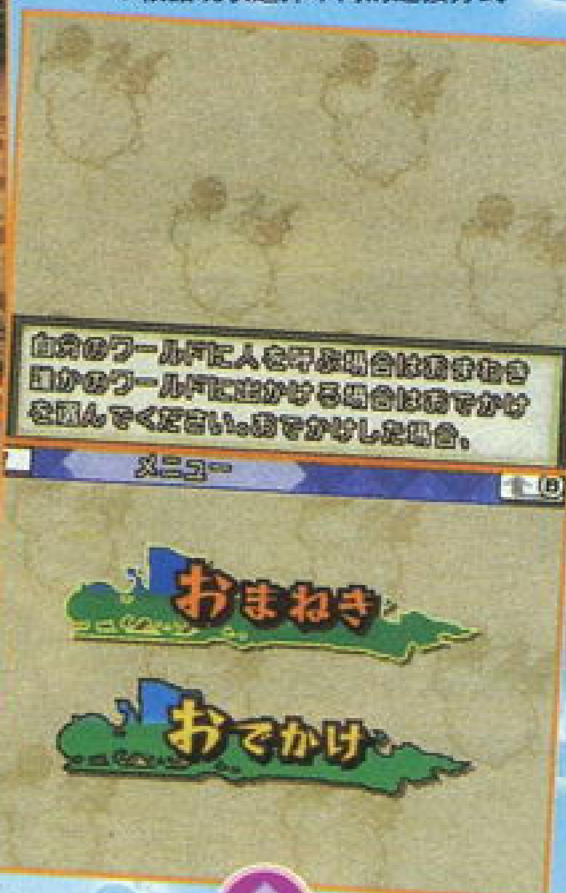
1 准备完毕



▲在记录石前选择第二项"开始多人模式"即可。

2 决定连接方式

▼根据现状选择不同的连接方式



3 开始多人模式

多种形式的多人模式

本作同时对应NDS无线通信以及任天堂Wi-Fi网络连接两种连接方式。当使用Wi-Fi来通讯时，你可以坐在家里与全世界的人一起游戏。

▼Wii版除了提高解析度之外，还能自由改变游戏画面的比例。





▲名字不但可以自己输入，也可以从默认选项中进行选择，《最终幻想》的一些经典角色名也会出现。



使用只属于自己的角色

游戏的主角是玩家自己创造的人物，包括种族、名字、性别等等。角色的外表不仅仅会因为种族的不同而有差异，装备不同的武器、防具，也会发生改变。这是上一代便拥有的优秀系统。

事件中角色的外貌也会发生改变



与并肩战斗的同伴相互交流

在多人模式中，只要点击下屏就可以随时与一起进行冒险的同伴交流。





▲一些常用语句可以直接进行选择，当对方不是同一个语种的国家时，还能进行自动翻译转换。



▲如果是与交换过好友密码的同伴一起进行冒险，就可以从下画面选择文字进行输入。

利用聊天气球实现随机应变的对话

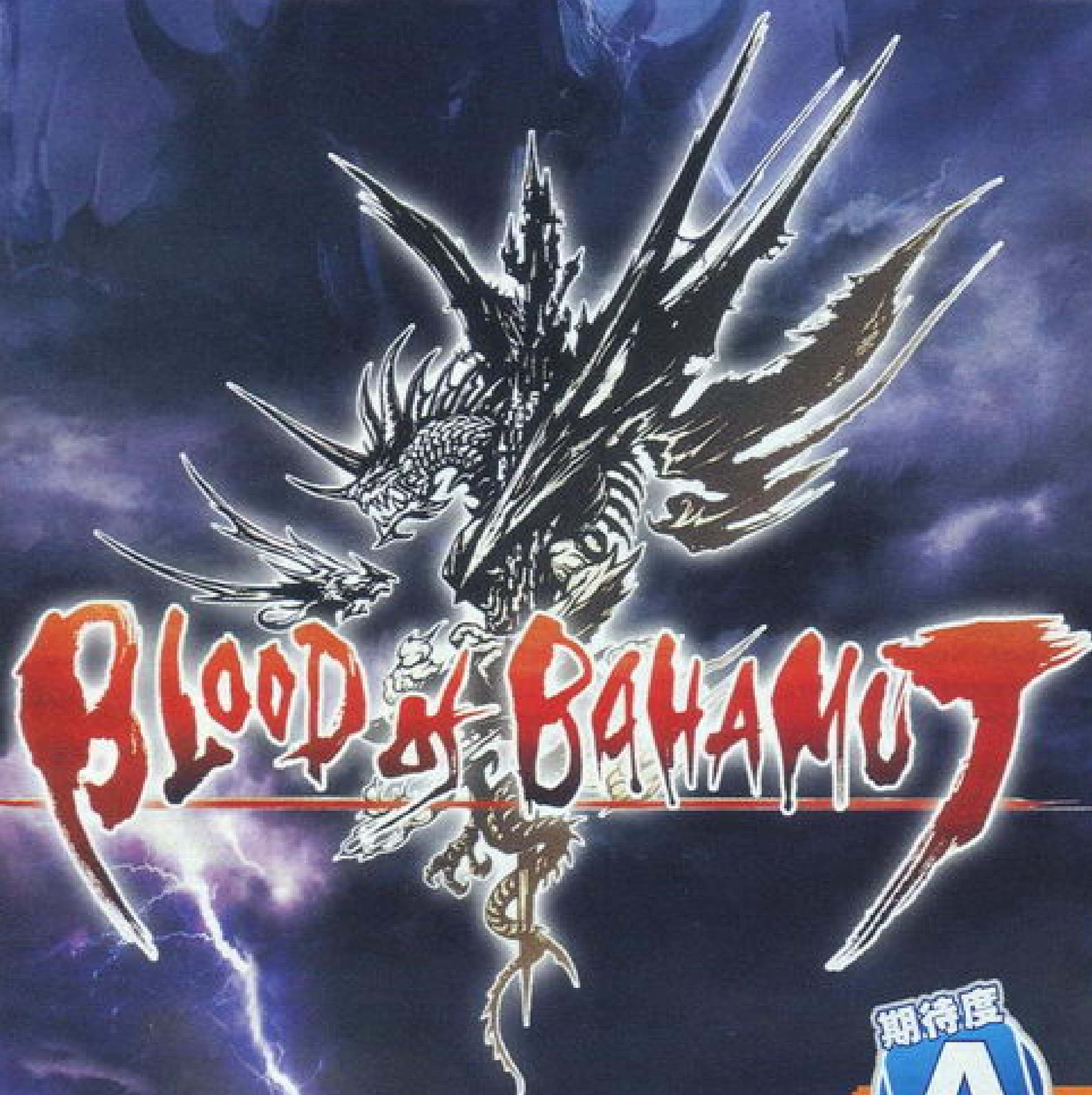
初次与同伴见面或是战斗中快被打倒时，下屏会出现特殊的聊天气球。此时点击气球就会出现“随机应变”对白选单，以此流畅地与同伴进行交流。



跨平台联机

本作首次采用了SE研发的新引擎“POLLUX ENGING”，这个引擎能实现Wii与NDS的跨平台连接。连接的方式依然有无线通信与WI-FI网络两种，和两台NDS之间的连接操作是完全一样的。

大魄力A·RPG登陆NDS！



还记得PS2上曾经以另类轰动一时的《旺达与巨像》么？现在，拥有同样卖点的A·RPG游戏——《巴哈姆特之血》确认登陆NDS平台。本作中，玩家需要与各式各样的大型巨兽进行交战，本次所介绍的巨兽，据说只是其中体型相对较小的一只而已……相信这篇报道能让不少玩家兴奋起来吧。

文 宇轩 美编 澄香



巴哈姆特之血

ブラッド オブ バハムート

NDS	Square Enix	A·RPG	发售日未定	日版
	1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定

在巴哈姆特背上所诞生的世界——阿泰尔
这块土地在远古时失去了大地，
成为天地之间的炼狱。
一块充满死寂的炼狱。
人们一直在沉睡的“巨兽”背上生活着。

多人参与型A·RPG



▶超越界限的精妙构思。



巨兽是故乡 亦是神明

然后，命运的钟声再次鸣响，
巨兽从长久的睡眠中苏醒过来，夺走了人类的一切。
人类完全没有能力与之对抗，只好迁移自己的故乡。
根本就没有其它安息之地存在，
人们被神明舍弃了的绝望所包围。

在这个时候一位战士挺身而出

夺回故乡，永不屈服。
将如此信念寄托于剑上。
投入于巨兽战斗中的希望之光，
这就是“龙之血继承者”的故事。

巨兽是神明赐给人类的救赎还是惩罚？



▼大剑所施展的技能"剑舞散华"发动。画面下方显示了该招式的图标，难道可以用触控笔来点击发动？



在游戏中，玩家要从诸多"龙之血继承者"中挑选一位自己需要操纵的角色和巨兽对决。能够享受到冲上巨兽手臂攻击其弱点的震撼战斗。不过，比起操作技巧，本作似乎更加注重战斗前的准备以及对巨兽特性的分析。另外，在多人游戏时，发挥每一位同伴的优势，找出打倒对手新方法也是本作的魅力所在。

胸怀召唤士的荣耀 挥下斩断黑暗之剑

伊吹

■种族：巨人族 ■年龄：18岁 ■武器：大剑

拥有能力"召唤术"的继承者，是个年轻的召唤士。"坚信自己的信念"是巨人族武士的一贯宗旨。为了使他的"召唤"能力能够帮助大家，在和平年代就开始努力锻炼自己。在巨兽引发的混乱中，伊吹挺身而出，将聚集在一起的战士们组成了巨兽讨伐军团。



▲巨人族似乎不是指他们的个头，而是指国家的名字。那么图中这个巨人应该就是名为"巨人"的巨兽了。（舌头打结了）

在温柔的个性中藏有坚定的意志 连接两人内心的坚定牵绊

维

■种族：巨人族 ■年龄：17岁 ■武器：杖

以天真浪漫的个性让一群乌合之众融洽相处的女孩。她心中藏有一个梦想，就是成为某人的新娘。她原本与战斗无缘，但年幼时丧失双亲的她寄宿在伊吹家里，成了一名魔法师。为了追随挺身而出的伊吹，她也义无反顾地加入了讨伐军团的队伍。

除了人形巨兽之外，和玩家对战的巨兽种类还有很多。不过仅凭硬拼是没有办法打倒它们的，究竟该怎样与它们对战呢?

7位战士共同要挑战的巨兽!







巨兽实在是太大了，一般攻击完全无法对它造成伤害。不过在巨兽的身上存在名为"核心"的弱点，找出这个弱点，反复研究攻击方法，在成功打倒之后一定会得到无与伦比的成就感。

巨人是一只外形与人类相似的巨兽，在他背上有宽阔的山峦型大陆，充满了浑厚的生命力。这只巨兽只有一个手臂，没有人知道它为什么会失去另一只手。同时，这是惟一一块传承了"召唤术"的大地，这项秘术与独臂巨人同样充满了谜团。



◀▲虽然巨人移动速度缓慢，但依旧能够自由操控沉没于云海之中的已死的大地。









◀通过集中攻击其弱点，可以将巨兽身体的关键部位破坏。

联机模式 最多4人合作！

进行多人游戏时，最多可以让3名同伴加入到你挑战巨兽的队伍中来。这样一来，“一名玩家吸引注意，其他人主力进攻”的战术就可以得到施展。当然，对付巨兽的战术还有很多，只要配合得当就能取得胜利。

攻击巨兽



▲对巨兽的侧面攻击虽然不能造成伤害，但可以吸引其注意力。



与喽罗交手



▲回复魔法对队伍的持久战斗力有明显帮助。



大危机！请求救助！

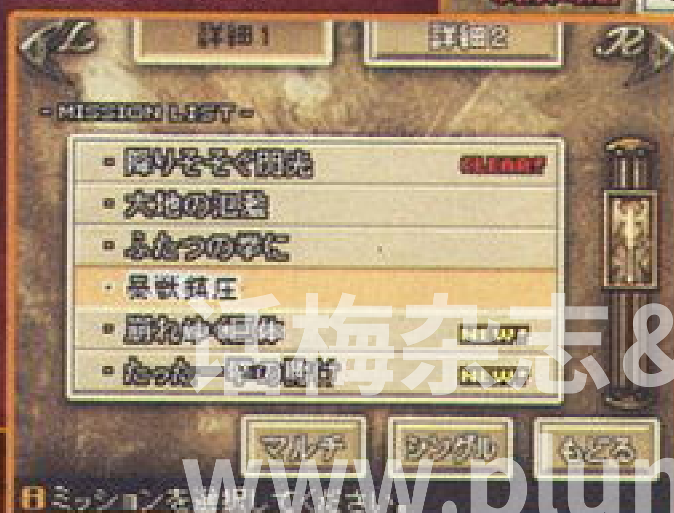
▲要是惹恼了巨兽，就会遭到它的强力一击。

130种以上的任务！

联机模式中，玩家可以接到各种各样的任务，总数超过130种，未出现在单人模式中的巨兽也会在这里登场。

协力评价系统

▲打倒巨兽后会出现一个评价画面，显示各名玩家对队伍的贡献程度。



◀▲包括难易度、胜利条件、时间限制等多项内容都可以在战斗前进行设定。

TALES OF HEARTS

文 洋葱 美编 澄香

期待度 A

心灵传说			
テイルズ オブ ハーツ			
NBGI	RPG	预定2008年12月18日	日版
1人	容量未定	6650日元	无对应周边

NDS

相关报道 Vol.93 P28/Vol.96 P30/Vol.98 P56

当大家看到这篇报道时，离游戏的发售日也不远了。这一次的报道将为大家介绍曾多次出现在预告片中的两名重要角色，以及治愈石等本作独有的新系统。



▶卡尔萨德尼的索玛是拥有飞行能力的铠甲和剑。

卡尔萨德尼·阿卡姆

CV 神谷浩史

年龄 16岁

身高 162cm

体重 48kg

结晶骑士团第十三小队的队长，是一位讲义气、做事光明磊落的正派人物。对自己的部下十分关心，拥有很强的责任感。

不必向我道谢，拯救弱小是骑士的义务。

莉齐娅·斯邦迪恩

CV 清水香里

年龄 外表14岁，实际年龄超过2000

身高 149cm

体重 71kg



翡翠色的长发、水嫩的肌肤……她就像是童话中的睡美人般，美丽得让人不舍得移开目光。不过与那柔弱的外表相反，她有着极为坚强的意志。

为了能够离开那个人，我希望借助你的力量。

援护攻击

之前的报道我们提到过，在战斗中只要消耗协力槽便可让没参战的同伴上场进行援护。不过让人意外的是除了队伍中的角色以外，像罗伊德、裘达斯等系列以往作品中的角色以及《偶像大师》中的弥生也将作为援护角色登场。

罗伊德《仙乐传说》



裘达斯《宿命传说2》



杰度《深渊传说》



弥生《偶像大师》



▲弥生的攻击方式竟然是……巴掌？

治愈石

新系统“治愈石”是本作重要的回复手段之一，只要设置好使用条件，战斗中或战斗结束时治愈石能为全队进行回复。使用治愈石的条件多种多样，如“战斗中HP合计低于60%”或“战斗后某人的HP低于60%”等等，这些条件需要玩家到专门店铺购买后才能使用。

▶在专门店铺玩家还可以对治愈石进行强化。

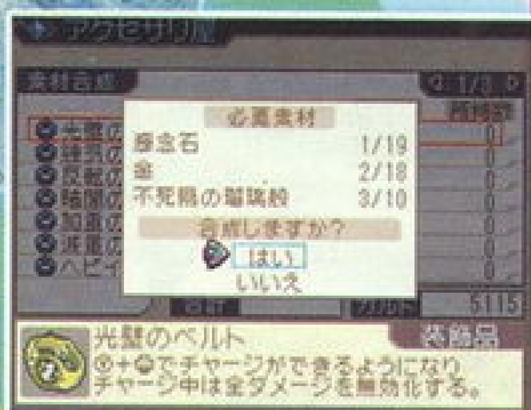


▲提前设置好使用条件，在战斗中治愈石将起到很大作用。

合成与素材还原

从敌人或宝箱中获得素材道具后可以带到城镇里的商店进行加工合成，以此制造出各种装饰品。而不再需要的装饰品除了卖掉以外，还可以通过支付金钱将它们进行分解还原成素材。





预约特点也分两个版本？！

由于游戏被分为2D和3D两个版本发售，本次的预约特典同样有两个版本。2D版的预约特典收录了搞笑剧场、游戏片头动画以及“《传说》系列”的最新PV等，3D版的预约特典收录的则为设定资料集、声优采访和《心灵传说》中数首BGM的混音版等。







《异说 最终幻想》终于就要在本月中旬与玩家们见面了，作为一款突破系列传统的作品，再加上选择的发售日正处年末商战，因此本作自然是聚集了厂商与玩家们的期待。作为连续报道的最终回，这次为大家介绍的是来自《FF Ⅶ》中的两大人气角色，至此，来自《FF》前10作中的参战角色就全为大家介绍完毕了。而除了这20位基本角色外，游戏还有着几位神秘参战角色，其中一位是来自《FF XI》中的女性魔道士香特特，而其余的神秘角色是谁，就请大家自己在游戏中寻找答案吧。

文 雷伊　美编 澄香

异说 最终幻想

ディシディア ファイナルファンタジー

PSP	Square Enix	FTG	预定2008年12月18日	日版
	1～2人	6090日元	无对应周边	

相关报道 Vol.65 P23/Vol.80 P34/Vol.92 P38/Vol.95 P18/Vol.99 P34/Vol.100 P36





■克劳德一直是系列中人气最高的角色之一，他的登场对不少玩家有着巨大的杀伤力。



▶在进入EX模式后，克劳德手中的大剑会变成"创世武器"(アルテマウェポン)。



克劳德・斯特莱夫
Cloud Strife

声优：樱井孝宏

原神罗战士。为了隐藏内心的软弱，他一直活在已故前辈扎克斯的影子中，从而产生幻觉迷失了自我。不过最后他重新找回了自己，并投身于围绕着星球命运的战斗中。据制作人表示，本作中克劳德的开发概念为"强袭&打击"，他的攻击方式中有很多都可以吹飞对手，尽管可以方便地令对手撞到墙壁来获得追加伤害，但他的空中技似乎有些欠缺。



▲原作中的究极极限技"超究武神霸斩"在本作中的表现同样华丽。



▶其他必杀技也是完全忠实了原著。

■两位宿敌对峙的场面，背景是《FF Ⅶ》中的生命泉。



◀长刀"正宗"拥有着极长的剑身，并且萨菲罗斯操作它时的速度也非常快，在攻击范围和攻击速度方面都有着明显的优势。



▶萨菲罗斯进入EX模式后，会长出黑色的单翼，并可以在空中飞行。

◀萨菲罗斯的EX炸裂技"超新星"发动，此时需要不断地按○键来增加发动威力。

萨菲罗斯 Sephiroth

声优：森川智之

曾经作为神罗战士立下无数战功，是一位传说的大英雄。但当他得知了自己身世的真相之后，开始对人类产生了强烈的憎恨之情。本作中他的开发概念为"剑术大师"，使用光速的剑技迅速斩杀对手是他的最大特征。



天娜的另一套服装

通过以前的报道我们已经知道，本作中可以利用不断赢得战斗赚取的PP值来购买角色的新服装，这次要为大家介绍的是天娜的另一造型，该造型中她的发色和《FF Ⅵ》原作中一样为绿色。



■战斗结束后按□键似乎可以保存Replay画面。



▲换了新造型后，头像也同步发生了变化。

◀在画面中我们可以看到"AP Chance"的字样。AP是技能点数的简称，与技能的成长息息相关。当满足画面中给出的条件后，就可以获得更多的AP。

天娜・布兰弗德 Tina Branford

NEW GAMES SHOW 更要为细致的游戏信息

新作拼盘

迪朗

法拉

SUMMON NIGHT X サモンナイト ~Tears Crown~

召唤之夜X 泪之王冠

サモンナイトX Tears Crown

NDS	NBGI	RPG
	预定2009年2月12日	日版

在新的幻想世界中展开《召唤》之旅！

"《召唤之夜》系列"的最新作将以RPG的形式在NDS上登场了，本作的冒险舞台将不再是系列以往作品的统一舞台——里恩巴姆，而是一个被大气所包围的神秘大陆鲁恩海姆。十年前，长期交战的塞雷斯提亚王国和迪鲁提亚帝国决定交换人质议和，而被作为人质的分别是两国的王子。十年后，王子们终于可以返回各自的祖国，不过由于长期生活在塞雷斯提亚，帝国的王子迪朗对这个国家有着深厚的感情。可是回到祖国后，迪朗却得知自己的父亲正准备派兵攻打塞雷斯提亚……和系列以往一样，玩家最初可以选择以男主人公或女主人公的视点进行游戏，本作的男主人公是帝国王子迪朗，而女主人公则为塞雷斯提亚王国的公主法拉。

本作的战斗加入了地形要素，除此之外战斗时玩家还会在地图上发现各种物品，若能够灵活运用它们，战斗将变得轻松不少。战斗画面同时使用了上下双屏来显示，召唤魔法显得魄力十足。"《召唤之夜》系列"的特色系统"夜会话"在本作中依旧存在，每到夜晚，玩家便可从同伴中选出一人与其进行交谈，以此增加对方的好感度。另外，本次的声优阵容亦相当豪华，男女主人公的声优分别是福山润与茅原实里。（文：洋葱）

▲本作的舞台鲁恩海姆。

▼通过夜会话拉近自己与同伴之间的距离吧。

でも、仕方ないものね。ティランは帝国の

▲系列的招牌召唤兽当然是必不可少的。

游戏中心CX 有野的挑战状2

ゲームセンターCX 有野の挑战状2

NDS	NBGI	ETC
	预定2009年2月26日	日版

ゲームセンターCX 有野の挑戦状2

来自NBGI有野课长的挑战！

“《游戏中心CX》系列”是日本的人气电视节目，有野课长为了观看老游戏的结局而挑战众多作品。挑战时出现的失误和秘技都能够唤起大众的共鸣。本作则是该电视节目的游戏版第二作，其内容是“游戏in游戏”的合集，收录的游戏均能给人以上世纪80年代游戏的怀旧感。在本作中，游戏大魔王阿里诺展开了他的逆袭，将有野课长的灵魂封印在游戏机里，而主人公也被魔王的力量“吹回”上世纪80年代，玩家要做的就是与年轻时代的有野课长一起挑战游戏，打败魔王。在制作本作时，NBGI也广泛听取了前作玩家的调查意见，除了将前作的优秀部分继续保留外，还新增了《名侦探有野课长 游戏电脑最后之日（前篇）》的AVG、横版卷轴ACT、迷宫ACT、FTG、俄罗斯方块类PUZ等多个新游戏。（文：胧月）



▶与前作相隔1年半，魔王阿里诺再度复活，看上去是个颇和蔼的叔叔。玩家可在游戏刚开始选择主人公的性别。



▲在接到第一个挑战游戏后，玩家需要按照魔王的要求达成四个胜利条件，这样便能继续挑战新游戏。



▶这是主角与有野课长在上世纪80年代相见的模拟场景，对方的吐槽和痴话也是游戏里的一大看点。

侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相

探侦 神宫寺三郎DS 伏せられた真实

NDS	Arc System Works	AVG
	预定2009年2月12日	日版

“《神宫寺三郎》系列”最新作登陆NDS



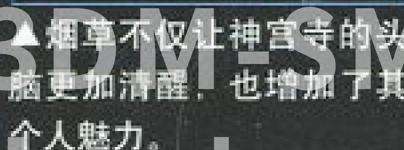
▲神宫寺三郎被邀请出演电视节目？这究竟是怎么回事呢？



▲本作不存在GAME OVER的概念，即便选择错误也可重新再来。

拔群的行动力、富有逻辑性的推理，老牌推理AVG主角神宫寺三郎将再度在NDS平台上迈出其绅士的足迹。这是该系列第三次登陆NDS，和之前的两作《古老的记忆》和《永不消失的心》一样，本作依然由一个原创剧本和已经发售的多款手机版剧本组成，在耐玩度上有着充分的保证。原创剧本《被掩盖的真相》的故事以一宗绑架案为起点，神宫寺三郎这次接受的委托是将赎金转交给绑匪，然而令人疑惑的是，为什么绑匪要特意指定神宫寺去送赎金呢？神宫寺一方面接下委托，另一方面也开始了对此案件的调查工作。游戏在系统上并没有改变，依然是系列传统的指令选择式。推理遇到瓶颈时，经典的点烟推理依旧健在。（文：胧月）





▲烟草不仅让神宫寺的头脑更加清醒，也增加了其个人魅力。

佐贺的超级奶奶DS

佐贺のがばいばあちゃんDS

NDS	Try First	AVG
	预定2009年2月12日	美版

少年的贫穷乡间生活体验记

《佐贺的超级奶奶》是由日本小说家岛田洋七创作的一部自传性质的小说，小说自1993年出版以来销量已超过400万部，还曾先后被改编成电影、电视剧、漫画、舞台剧推出，而如今这款作品已经预定登陆NDS平台！游戏中，因为生活的巨大压力，玩家扮演的主人公昭广在少年时代就被母亲送往乡下，与独居的奶奶度过一段了贫穷却充满乐趣的童年生活。游戏的画面采用了漫画的形式，玩家需要利用触控笔在这些充满童话风格的场景间移动、收集日常生活所必需的素材。除了主线故事，游戏中还穿插了不少迷你游戏，如“超级煮饭大作战”、“爬树”、“赛跑”等共10多种生活技能的训练。在这点点滴滴的学习和生活中，玩家不仅能体会到平常难以体会到的乡间生活乐趣，还能与昭广一起再次感受那份难忘的童年回忆。在NDS女性玩家越来越多的现在，大打温情牌的本作能否受到大家的亲睐呢？让我们拭目以待。

（文：嘟嘟）



◀游戏画面非常清新。



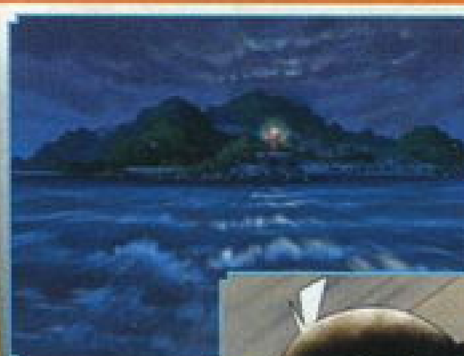
▶对于初次来到乡下的昭广，做饭也变成了一件大事。

两大名侦探共同挑战难解之谜！

名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探

名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵

NDS	NBGI	AVG
	预定2009年2月5日	日版



◀绝海的孤岛是很多推理游戏的舞台，本作也不能免俗。



◀两位名侦探正在交换情报。



▶两部作品中的女主角自然也会登场。

《名侦探柯南》与《金田一少年的事件簿》两大知名推理漫画给玩家们带来了一个又一个扣人心弦的精彩故事，明年正好是这两大推理漫画的刊登媒体周刊《少年Sunday》和周刊《少年Magazine》创刊50周年纪念，为了纪念这一历史性的时刻，江户川柯南与金田一一两大名侦探也将联手为大家献上又一出精彩的故事。本作将采用完全原创的剧情，故事的舞台是一个名叫“夕暗岛”的、发生了神隐事件的绝海孤岛。玩家可以利用触控笔在NDS的下屏进行操作，从而在夕暗岛各处移动，碰到可疑之处就可以用触控笔进行调查。玩家可以操作柯南和金田一两位主人公，并且在特定剧情中视角会自动在两人之间进行切换，有时还会发生两位名侦探使用侦探徽章交换情报的剧情。当在搜查过程中发现了证物和重要的证词，就会发生“特殊搜查”的事件，从而逐渐寻找到案件的真相。

（文：雷伊）

天诛4

天诛4	
From Software	ACT
预定2009年2月12日	日版

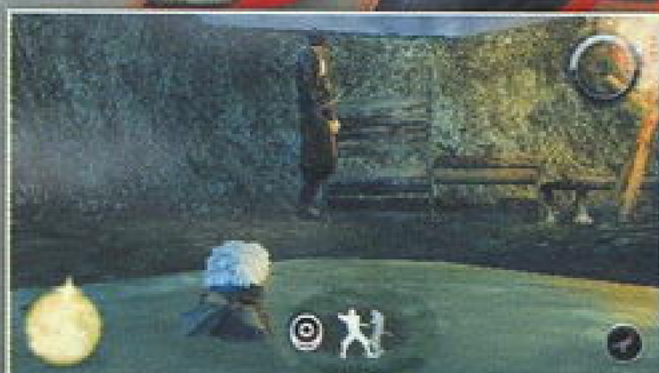
PSP

一击送華！正统忍术ACT登陆PSP！

今年10月23日在Wii平台发售的《天诛4》将于明年2月登陆掌机平台了。本作的开发团队是开发了1代和2代的Acquire，剧情则是紧接在三代之后，并为未来的5代埋下伏笔。本作主人公依然是我们熟悉的力丸和彩女，剧情的发端是老套的解救人质。然而，菊姬的诱拐只是灾祸的起始，乡田一国再次被卷入战乱的漩涡中……本作在系统上做出了重大革新——取消了我方的血槽设定。游戏里只要我方被敌人发现，基本上都会被一击必杀，让游戏变得更为真实和硬派。鉴于此项系统的改变，主角们可躲藏的地点也不仅仅只限于墙壁背面，屋顶、地板下、水中等一切场景都有可能成为上忍们的藏身之处。照明也会成为攻略的要点，有些场景必须事先熄灭灯火，在黑暗中躲避武士们的监视。

作为PSP版发售的《天诛4》包含了充足的耐玩要素，50个关卡、支线任务、只玩一遍无法入手的隐秘忍具，以及连熟手玩家都会感到棘手的“里天诛”模式让游戏时间有充分保证。忠义的汉子、无敌的才女、妖艳的谋士，《天诛4》等待着你的挑战。（文：胧月）

▲▶两位传统主人公——力丸和彩女。



◀藏在水中慢慢接近敌人。



▶藏在地板下对敌人完成忍杀后，顺便将尸体拖入地下，不会留下任何痕迹。

撼天神塔 黑暗回归

ブランディッシュ ～ダークレヴナント～	
Falcom	A・RPG
预定2009年3月19日	日版

PSP

Brandish The Dark Revenant ブランディッシュ～ダークレヴナント～

Falcom名作降临PSP！

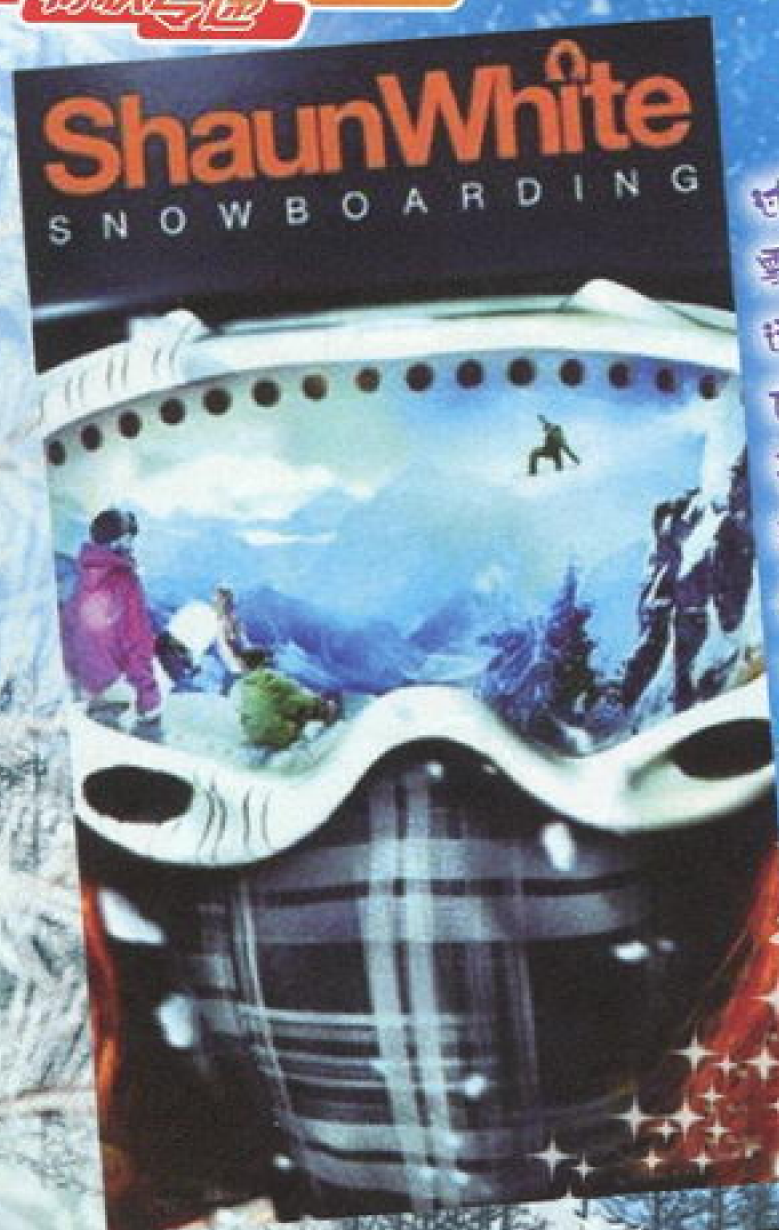
日前，著名PC游戏厂商Falcom宣布旗下名作“《撼天神塔》系列”的PSP移植版《撼天神塔 黑暗回归》即将在明年3月中旬与各位玩家见面！“《撼天神塔》系列”是Falcom于1991年推出的A・RPG作品，该系列一共推出过4作，故事以神秘的古代遗迹“神之塔”为舞台背景，游戏中玩家需要在广阔的地下世界进行冒险，途中要经过各种复杂的魔法迷阵、洞窟，躲避掉落的岩石、地上的陷阱来前进，丰富的解谜要素和充满紧张和刺激感的BOSS战成为游戏的最大亮点。除了主人公阿雷斯，玩家还可以操纵追随他的女魔道士朵拉来作战。擅长物理攻击的战士阿雷斯与擅长魔法攻击的魔道士朵拉一定能带给玩家不同的爽快体验。此外，为了方便各位新手玩家能够尽快投入到探险的乐趣中，制作方还特地为玩家们准备了贴心的实用教程和“自动绘制地图系统”，让游戏上手更加简单！（文：嘟嘟）



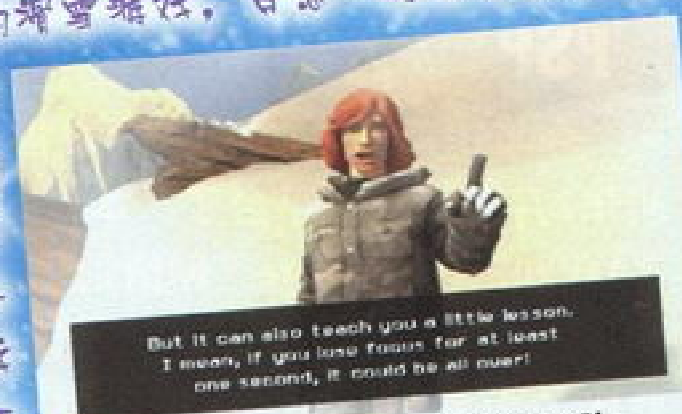


◀在魔法屋中可以购买丰富的物品。

▶机关重重的地图，使得玩家的每一步都必须小心翼翼。



本作是由Ubisoft联手天才极限滑雪选手肖恩·怀特经过周密合作推出的全新的滑雪游戏，肖恩·怀特是奥运滑雪金牌和8次世界极限运动会金牌获得者，而本作也自然会向玩家展示肖恩·怀特滑雪的各种知名特技动作。游戏的精彩度与真实度不言而喻。



▲肖恩·怀特鼓励并授予玩家滑雪经验。

文 Edie
编 软饼王
美编 Juxi





肖恩·怀特滑雪			
Shaun White Snowboarding			
Ubisoft	SPG	2008年11月16日	美版
1～4人	39.99美元	无对应周边	

PSP

操作

	Start	暂停
	Select	发动焦点槽
地面 Ground	L/R	向左/右回转
	L+R	快速停止
	△	俯身加速
	×	起跳
	方向键/摇杆	加速度控制
空中 Air	L/R	左手/右手抓板
	L+R	左右手一同抓板
	△/×	抓板前端/尾部
	○/□	抓板左边/右边
	方向键/摇杆	循环空转
滑杆 Rail	L/R	左右平衡
	×	起跳
	方向键/摇杆	滑板方向及转身

系统



本作的系统简单易懂。进入主菜单，共有五个选项：任务、多人联机、档案管理、设置以及制作人员一览表。玩家进入“设置”一项了解基本操作之后即可进入“档案管理”，选择喜欢的人物形象，初期只有三个可供选择。然后进入“任务”选项，滑板滑雪生涯就此开始！游戏场地设有五大赛区：美国、阿尔卑斯、加拿大、日本和智利，每个赛区中各有四个子任务。完成一个赛区的挑战后才能开启下一个赛区，而要完成任务需要做到三点：完成赛道技巧、完成一星级挑战任务以及收集金冠数目。下面详细讲解。

1 赛道技巧 Slope Objective

Speed直线加速 按△键俯身加速，持续加速即可获得高分数值。要顺利通过此任务需要玩家在规定时间内以最快的速度到达终点，当然途中要注意躲避障碍物。

Trick空中技巧 玩家在腾空状态下就可以通过L/R/△/×/○/□六个键的不同组合作出不同的动作。详细操作可参考“设置”选项中的“Trick List”。



▲肖恩·怀特的众多经典特技动作通过按键组合就能实现。

Carve回转技巧 即连续侧滑。玩家需要通过控制L、R键进入回转状态并尽量保持不中断。取得高分的技巧是做到“Near Misses”，即回转时尽量靠

焦点槽

玩家在游戏开始后便可发现位于屏幕右下角的焦点槽。要将槽积满，玩家需要在直线加速、空中技巧、滑杆和回转这四种滑雪技巧中灵活变换，由一种技巧变换为另一种技巧，焦点槽就会慢慢积累直至积满，看准时机按下Select键发动，那么玩家所得的各项分数就都会以1.5/1.75/2.0的倍数增长。因为焦点槽发动后消耗得非常快，所以一定要挑合适的机会发动。笔者推荐在直线加速与滑杆技巧转换时发动会相对容易而且得分会很高，当然如果跳台够高而能做出相当花样化的动作时发动，效果更好。



▲右下角即为积满的焦点槽

XP点数

IMPROVE SKILL

		SKILL LEVEL	XP COST
1'	2698	Carve 2	1500
2	249	Carve 3	4000
2'	2592	Carve 4	6500
2	3650	Carve 5	10000

Increase your carving skill

Select Back

游戏中完成各种任务的挑战即可获得相应的XP点数，如若想通过反复挑战来刷XP点数，就必须每次都打破自己的历史最好记录，并且只有分值的差额才被计算为最终获得的XP点数，不难想象此设定是为了鼓励玩家反复自我超越，大大提升了游戏的可玩性。当XP点数达到一定数量时玩家可支付一定数额的点数来升级四种滑雪技巧，最高可提升至五级，每升一级所需的点数呈递增状态。升级后，四种技巧都会相应地得到提高，对完成高难度起着至关重要的作用。除此之外，XP点数还可用于购买在二星级和三星级挑战任务中开启的滑板，滑板的功能也不尽相同，所以玩家在游戏中一定要根据自己的实际需求来正确选择购买，XP点数的合理分配自然也成为玩家的“头等大事”，只有这样才能将自己的能力发挥到极致。

刷点数的技巧：通过在已过关的某技巧任务中使用其他的三种技巧完成该赛道的比赛，这样就能刷出很多点数。例如限定直线加速技巧的赛事任务中，不断地使用滑杆、回转和空中技巧，虽然结果是挑战失败，但是因为前面已经通关过了，所以不影响整个赛事流程，而现在的目的就是获取更多点数。

近但不碰到树木、石头等障碍物。

Slide滑杆技巧 杆上的技术通过方向键控制前后方向以及转身，并通过L、R键来调整平衡，如果平衡失调就会跌落，分数不计。上滑杆的方法是靠近，不用起跳，系统会自动判定。



这四项滑雪技巧在游戏初期时相对简单，后期就需要同时完成其中两项甚至三项，最后的智利赛区更是要求四项同时完成，无疑增加了游戏难度，这就要考验玩家的综合能力了，一个动作处理不好就可能导致失败。

2 一星级挑战任务 1-Star Challenge

一星级的挑战任务与每个赛事任务的完成直接挂钩，挑战成功即开启下一个赛事任务。而二星级和三星级则是选择性的挑战任务，不影响赛事流程的开启，但如果挑战成功就能开启一个新的滑板，挑战难度自然比一星级的高出许多。

3 金冠收集 Golden Crown

四个子任务的赛道上都各有10个金冠，所以每个赛区总共40个。各关对金冠的数目要求不一，越往后的任务要求的数目越多。金冠分布在赛道的不同位置，有些比较明显，有些则隐藏在障碍物中。

玩后感



本作是第一个使用物理引擎即时演算代替预制动画的滑雪游戏，游戏的画面表现相当不俗，人物和场景的描绘相当真实。游戏中的特技动作多达27种，令人咋舌，当然玩家还可以自由组合按键做出其他不同的动作。喜欢这类极限运动和滑雪游戏的新老玩家们千万不可错过本作。

啪嗒嘭2

パタポン2 ドンチャカ

PSP	SCEJ	MUG	2008年11月27日	日版
	1～4人	4980日元	无对应周边	

推荐度 A

文 逍遥 编 盲先知 美编 澄香

PATAPON 2 DON CHAKA

パタポン2 ドンチャカ♪

经过了长达一年的等待，PSP平台超人气音乐游戏《啪嗒嘭》终于迎来了它的续作。还记得去年的这个时候，《啪嗒嘭》以其另类的游戏风格得到了大量玩家的青睐，“好玩！”、“有趣！”这样的呼声在玩家间传播开来。本作的故事背景与前作紧密相连，啪嗒嘭们又遭遇到了前所未有的挑战，新的冒险等待着你去体验！

关于继承前作的存档



1.只能继承相同语言版本的存档，由于本作的首发是日文版，如果是前作玩的英文或者中文版存档的玩家，就要等到《啪嗒嘭2》的英文或者中文版发售之后才能继承存档了，不过就算不继承前作的存档，一样可以玩得尽兴。

2.可继承包括肉、木头、合金、矿石、蔬菜在内的5种素材以及全部金钱，其余的无法继承。

3.可继承名字，英雄的名字必须重新起一个，因为前作中没有英雄。

4.继承存档后，游戏一开始就可以选择1代中已经出现的种族，而不需要再走一次麻烦的升级路线。

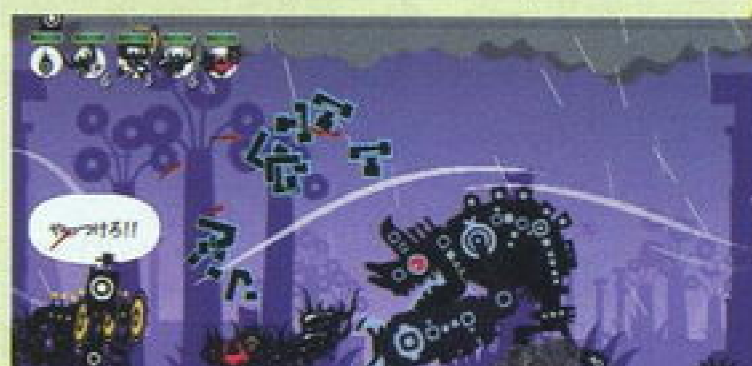
基本操作

游戏中玩家会获得4个不同音色的鼓，它们分别对应PSP右边的4个图形按钮，按照一定顺序敲出来就可以对PATAPON下达各种指令。这其中的“·”表示要空上半拍。



属性	说明
Reborn	复活次数
Mission	出击次数
HP	生命力
Damage	攻击力
Attack Speed	攻击速度
Resist Ignite	烧伤抵抗
Resist Freeze	冰冻抵抗
Resist Sleep	睡眠抵抗
Crit Ratio	会心攻击率
KB Ratio	击退攻击率
Cnc Ratio	硬直攻击率
Ignite Ratio	烧伤攻击
Freeze Ratio	冰冻攻击
Sleep Ratio	睡眠攻击

鼓点	作用	获得方法
□·□·□·○·	全体前进	初期拥有
○·○·□·○·	全体攻击	流程中获得
△·△·□·○·	盾兵防御，非FEVER状态下伤害减少50%，FEVER状态下伤害减少70%	流程中获得
○·□·○·□·	全体后退	流程中获得
○·○·△·△·	全体蓄力，下回合执行指令时可提高攻击力	流程中获得
×·×·△·△·	全体长时间滞空的跳跃	流程中获得
□·○·×·△·	解除烧伤、冰冻、睡眠三种状态	在巨像亚种地图的石碑中
×·××·××	FEVER状态下发动“奇迹”	流程中获得



TIPS 本作中天气的影响比较大，如雷雨天士兵会被雷击，雪天会被冻结，选择合适的天气出战是很重要的。

种族与兵种介绍

在前作中，游戏提供了8个种族供玩家选择，而到了本作，制作组厚道地将种族增加到了17个！新加入的种族也拥有充满特色的战斗方式，原来的种族在能力上也有所更改，并且每个种族都有10级的成长空间，不得不说游戏的娱乐性又得到了很大的提升。下面让我们来看看这17个种族的能力吧，大部分的种族都和动物有关，十分有趣。

普通(ノーマル)PON	能力普通，10级时附加20%的全属性抵抗
兔子(ピョピョ)PON	移动速度快，10级时对冰属性免疫
青蛙(ニョンタマ)PON	会心攻击率高，10级时对雷属性免疫
虫子(モフ)PON	生命力非常高，10级时会心、击退、硬直攻击免疫，对火系攻击抵抗较低
刺猬(チク)PON	攻击速度快，但是综合能力相对较低，10级时攻击速度将达到所有种族最高
猪(フヒョッコ)PON	生命力较高，10级时有125%的硬直攻击和击退攻击免疫
猫(フミャ)PON	能力一般，会心攻击率和攻击速度都比较高
鱼(チギョビ)PON	有着不错的会心攻击率和硬直攻击率，10级时对会心攻击免疫
猴子(ウホホ)PON	攻击力较低，10级时烧伤、冰冻、睡眠攻击能提高至50%
企鹅(コッペン)PON	属性攻击非常优越，10级时可拥有250%的冰冻攻击并同时对冰冻攻击免疫
蘑菇(マッシュ)PON	10级时拥有恐怖的击退攻击率和睡眠攻击，并同时对睡眠攻击免疫
树木(メニョッキ)PON	10级时拥有全兵种最高的体力值和硬直攻击率，对火系攻击抵抗较低
鹿(カノッコ)PON	非常优秀的近战兵种，10级时对会心、击退、硬直攻击免疫
天使(サバラ)PON	究极兵种之一，10级时405%的会心率足以证明它的强大，并且对睡眠攻击免疫，只是HP过低这一点有些美中不足
恶魔(ギャバ)PON	究极兵种之一，有着可观的攻击力，10级时火焰攻击成长为最高的300%，并且对烧伤攻击免疫
牛角(モギュ)PON	究极兵种之一，10级时拥有最高的攻击上限和最低的攻击下限，附加125%硬直攻击率



看完了上面的种族介绍，你是否觉得很有意思呢？那么就让我们继续来看看本作中的兵种吧，游戏中一共有9个兵种，分别是枪兵、盾兵、射手、骑兵、锤兵、喇叭、鸟兵、机械和法师，每个兵种在战斗中所发挥的能力都不一样，这里就列出各兵种在FEVER状态下提升的能力。

枪兵PON	长枪的攻击力提高，并且可以跳起投出长枪，缺点是近距离敌人无法攻击到
盾兵PON	防御时会举起盾牌，使得全军的防御力上升，遇到即死攻击则无效
射手PON	连续射出3支弓箭
骑兵PON	攻击时移动速度和防御力上升
锤兵PON	向地面叩击，使敌人的硬直率上升
喇叭PON	放出带有烧伤属性的音符攻击
鸟兵PON	连续攻击3次，并且攻击力提高
机械PON	无
法师PON	无

英雄PATAPON

游戏中只有一位英雄，就是在最初“运命ナンジャロ丘の出会い”的剧情中加入的那只PATAPON。英雄PATAPON相比普通的PATAPON有着更加优秀的能力值，并且在HP耗尽后一段时间内会自动复活，这是英雄PATAPON最具魅力的优点。要注意的是，如果被敌人的即死攻击击中就则无法复活了。只要能够在冒险过程中收集到更多的英雄面具，那么你就可以随意转变英雄PATAPON的兵种类型和特技。英雄无法升级，它的等级取决于面具，就是说如果队伍中的枪兵等级为10级，而此时英雄所戴又是枪兵种类的面具，那么英雄的等级也为10级。下面就让我们来看看英雄不同的兵种在FEVER状态下所发动的特技吧。

神枪PON	跳到空中投出环绕光芒的枪，可对敌人造成大范围攻击
神盾PON	我方全体变成无敌状态，发动特技时英雄无法攻击，且对即死攻击无效
神射手PON	不受风力影响，连续射出高速的箭支
圣骑士PON	快速突刺，可连续攻击敌人
巨锤PON	连续向前方攻击
喇叭PON	连续吹出带有冰冻效果的音符攻击
神鸟PON	与神枪类似，攻击附带贯穿效果
机械PON	与巨锤类似，攻击力比巨锤PON稍高一些
法师PON	从空中召唤大范围的陨石魔法攻击，一定几率使得敌人烧伤

运蛋模式



游戏的多人模式，每位玩家都控制一位英雄，玩法是与游戏中的BOSS战斗，并在限定时间内把蛋运到终点。虽说是多人模式，但如果人手不齐的话玩家可以让CPU来帮忙。由于运蛋模式中作战的都是英雄，所以必杀技在这里就显得比较重要，玩家如果能掌握必杀技的感觉，过起来就会觉得比较轻松了。在运蛋成功后，玩家还需要玩孵蛋的迷你游戏，按照提示来有节奏的按键就可以了。完成迷你游戏后，玩家不仅可以从蛋里得到奖励，还能用关卡里获得的点数来开宝箱。

关于奇迹

雨之奇迹	可熄灭火山区域的火焰，还可驱除浓雾，以及在沙漠前行
风之奇迹	将逆风改为顺风
暴风之奇迹	召唤暴风雨，使战场出现大雨、狂风和雷电
雪之奇迹	召唤大雪，附带有冰冻效果
地震之奇迹	可产生剧烈的晃动
攻击之奇迹	提升一定的攻击力和硬直攻击率
防守之奇迹	提升一定的防御力和硬直抵抗

奇迹在本作中的作用要比前作明显，尤其是获得最后两个与战斗有关的奇迹后。奇迹的发动比较苛刻，首先玩家必须在游戏中获得相应的神器，在战斗出发前装备在旗手PON的位置，接着在战斗中达到FEVER状态。在保持COMBO状态的同时根据节奏按下×·××·××就可以开始奇迹。要注意，做到了这一步奇迹才算刚刚开始，下面要根据屏幕中的提示，和音乐的节奏按下相应的按键才能开始奇迹的发动。根据指令的输入奇迹的效果会有变化，主要关系到奇迹发动后的持续时间。

隐藏关卡

本作中一共有7个隐藏关卡，需要用关卡中收集的地图来开启。隐藏关卡中除了有更强的装备和素材外，还隐藏了部分怪物的亚种，想要获得全部奇迹的话，隐藏关卡更是不能错过。

1. "恐怖の串刺し怪物 ダラチュラ"关卡的地图，在"岩山をおおう魔性の雾"关卡起雾的时候，会出现一只颜色不同的蝙蝠，打倒它就可以获得。
2. "自然力の巨神ドガイン"关卡的地图，在"きらり星と黑い星"关卡获得，要注意这关是一次性关卡，通过后就会消失。
3. "现存する最古の守护者マンボロス"关卡的地图，在"ブリュン雪原に泣く子羊と母の怒り"关卡，最后一只长相貌似绵羊的怪物身上可以获得。
4. "灰色の虹と里の颜关卡的地图，在"咒の反面の大恶魔 デッタンカーメン"关卡得到。
5. "大いなるドカクネル"关卡的地图，在"真·超绝望への放物线"关卡中，用投石车与三神将战斗时获得。
6. "灼热の爪 チョッキング"关卡的地图，在"真·超绝望/超希望への放物线"关卡得到。
7. "生ける机动要塞ギャノディアス"关卡的地图，在"冥界战车ズガガング改"关卡得到。

MINI游戏介绍

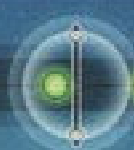
MINI游戏位于PATAPON广场的左边，只要和相应的PATAPON交谈，并交上50块钱就可以开始游戏。

摇树游戏

获得方法	练习关卡"トレーニング：障害物を坏しゴールを目指せ"中破坏石碑即可获得
游戏奖励	可随机获得1～4级的肉、木头、牙、皮和骨头
游戏方式	看到树木背后闪着彩色的亮光时，即开始游戏，快速按下○键让树木动起来就可以掉落素材



TIPS FEVER状态下如果节奏有偏差的话，FEVER也不会立刻结束，而是会在屏幕上出现一个骷髅做提示，玩家立刻纠正节奏就能维持住FEVER。




农夫游戏

获得方法	"霧に身を隠す怪物センチュラ"关卡中打败Lv3的蜘蛛可获得
游戏奖励	获得1～4级的蔬菜
游戏方式	类似大家所熟知的《太鼓之达人》，当绿色的圆圈经过竖线的时候按下○键即可，游戏结束时如果农夫的植物展现出很开心的笑脸，就可以获得奖励



打铁游戏

获得方法	"现存する最古の守护者マンボロス"关卡中打败猛犸象亚种可获得
游戏奖励	可以用获得的矿石进行装备、武器的打造，前提是要获得Perfect评价
游戏方式	相当有难度的一个游戏，首先选择需要打造的矿石，开始后按○键打造加热后变形的矿石，看准炼炉口中的火焰加大时打击，能保持住的话最后获得Perfect评价几率也就越大。要注意的是矿石打到一半，炼炉老爷爷会把矿石放到右边的水池去降温，这时候如果不小心打到它的头的话就会强制结束游戏




液体调配游戏

获得方法	将"冻りついた古代生物マンボスを倒せ"关卡的等级提升至Lv3即可获得
游戏奖励	获得1～4级的液体
游戏方式	和农夫游戏一样的操作方式，只不过多了一个□键按钮。红色代表○键，蓝色代表□键，出现长条的时候按紧相应的按键不要放开就可以了。由于本作中的螃蟹亚种难度很高，笔者建议大家可以用这个小游戏来收集液体



敲脚趾游戏

获得方法	练习关卡"トレーニング：攻击と防御の练习"中破坏宝箱即可获得
游戏奖励	获得1～4级的矿石
游戏方式	与前作的游戏方式完全一样，在听完旋律后按照相应节奏按○键敲出就可以



厨师游戏

获得方法	"火の鸟フェニッチ"关卡中打败Lv3的火鸟可获得
游戏奖励	获得1～5级的料理
游戏方式	火炉会随机从左右两边的盘子中抽出食材抛向空中，在落进火炉之前按下○键将它们切成两半



敲钟游戏

获得方法	"神の住まう空の城"关卡中胜利后可获得
游戏奖励	根据击中数，将素材换成金钱
游戏方式	和农夫游戏一样的操作方式，游戏开始前要提交给PATAPON一个素材，在游戏过程中打击到的就是金币，游戏最后就是根据打击次数来决定换取的金钱数量

玩后感



太厚道了！太厚道了！本作实在是将笔者震撼住了！前作中出现过的系统在本作中都被保留了下来，并且加入了不少新的元素，其中最让人叫好的就是种族和兵种的增加，这一点让战斗的队伍有了更多可以选择的空间。操作方面原汁原味地继承了前作，简洁而不简单。至于在战斗中可以独当一面的"英雄PATAPON"，不得不说制作组花费了足够的心思，看着一位伟大的英雄后面跟着一群群的士兵，是不是觉得很有气势呢？推荐给所有的玩家，本作不可错过！

TIPS 在按键节奏正确时，会听到"锵"的一声音效，这是英雄发动必杀技的一个提示，连续"锵"下去就能把必杀维持下去。



战国绘札游戏 不如归 乱



文 肖遥 编 宇轩 美编 Juxi

战国绘札游戏 不如归 乱				
PSP	Irem	SLG	2008年11月13日	日版
	1人	5040日元	无对应周边	

“绘札”是一种传统的日本纸牌，而本作正是一款将“绘札”与战略模拟结合为一体的SLG作品。游戏中一共收录了280张卡片，由40多位日本插画师完成，其中登场了诸如织田信长、武田信玄这些耳熟能详的英雄人物。就让笔者带大家领略一下游戏的风采吧。



卡片讲解

玩家可以从5套基本牌组中选出一套与敌人战斗，每套卡组的牌数上限为40张，并且都必须有一张武将卡作为“总大将”。除了上面提到的武将卡外，游戏中还有另外两种卡片类型，分别是传令卡和计略卡。武将卡可细分为名将卡与士兵卡，它们的作用就是战斗。名将卡除了在能力上比士兵卡要强以外，还附带有特殊的技能，在符合发动条件的情况下才可发动。游戏中的“知行”是一项强度值，对战双方的知行值上限为10点，每张武将卡上面也都附有知行值。知行值越高的武将能力值也就越强，因此合理地使用知行值搭配武将的登场也是游戏对玩家的一大考验。武将卡上的武力就是指当前武将卡的攻击力，行动则是影响到战斗时的先后攻击，兵力是武将卡的耐久值，游戏中没有防御力这个概念。传令卡可以理解为“辅助战斗”的装备卡，用来提高武将卡的能力等。传令卡的使用与平常我们对装备卡的使用有所不同，发动传令卡后，传令兵会从总大将的所在位置出发，前往指定的武将卡的位置进行装备。如果在传令的过程中该武将卡被敌人消灭或者是离开了所在位置，那么传令兵就只会停留在之前所指定的地方，而不会装备到武将卡身上。要注意的是，传令兵不会一下子就蹭到武将卡的身上，它的移动范围是3格，如果传送路线被其他的武将挡住，那么传送卡就会被这张挡住去路的武将卡所吸收。计略卡就和“《游戏王》系列”的魔法卡一样，可以即时对武将卡产生效果，有移动力加强、回复兵力等效果。



胜败条件

游戏中的战场分为两种，一种是野外战，另一种是攻城战，两种战场的区别就在于胜败条件不同。野外战中消灭敌人的总大将或者将敌军的士气降为0就可以获得胜利，而攻城战中还需要将城内的敌人全部消灭才可以。

时间、天气对战斗视野的影响



战斗视野是游戏中比较重要的组成部分，它关系到确认敌军的排兵布阵等因素。游戏将子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥12个时辰的经过定为1天，每个时辰的战斗视野都会有所改变，其中卯时到申时的视野为良好，酉时到寅时的视野为恶化。天气因素除了会对视野造成一定影响外，还会造成两个不利条件。一是雨天气候下，铁炮的攻击会受到影响；二是雷雨气候下，战场内的河水会泛滥，造成移动的不便。

战斗类型

武将卡之间的战斗方式基本上分为三类：通常战、奇袭战以及遭遇战。通常战指的是两张武将卡碰面之后，由先提出攻击的一方先攻，并且可以使用传令卡提升能力，如果被攻击的一方有剩余兵力，则进行反击。奇袭战是指当我方的武将卡移动到敌方武将卡所在的位置，由敌方武将卡先行攻击，如果我方武将卡有剩余兵力则进行反击，可使用传令卡。遭遇战比较特殊，必须是双方武将卡同时移动到某一位置才能引发，不可以使用传令卡，也不受任何气候、支援等影响，完全靠武将卡原有的能力高低来决出胜负。

兵种介绍

兵种	兵种效果	移动范围	攻击范围
枪兵	克制骑兵	九宫格	十字范围
骑兵	克制弓兵	纵向2格，横向1格	十字范围
弓兵	克制枪兵	十字范围	十字范围，各2格
铁炮	适合特殊战斗	十字范围	十字范围，各2格
僧兵	可发动僧兵专属计略卡	工字型	十字范围
腰元	可发动腰元专属计略卡	H字型	十字范围
忍着	视野不受气候影响	九宫格	十字范围



游戏心得



一开始，玩家所拥有的5套卡组里面都是非常基础的牌，强力的武将卡和计略卡并不多见，因此要靠大量的传令卡效果来战斗。如果能顺利地完成前面两章的战斗，那么从第三章开始，商店内就会引进新的武将卡。如果这时候有一定的积蓄就把好的卡片购买下来吧，因为从第三章开始难度就会上升到一个新的台阶，单单靠传令卡的效果是很难赢得胜利的，毕竟传令卡一张只能使用一次，而且会消耗行动值，因此笔者并不推荐大家以传令卡作为铺垫去战斗。这里推荐大家一开始选择“上杉谦信”势力，第三章开始就可以在商店内购买到“上杉谦信”的武将卡，该卡的好处除了实力非常强悍外，特殊技能“昆沙门天の化身”在战斗时能够将兵力低于2的武将卡直接消灭掉，实在是物美价廉的好牌，初期战斗必备。建议大家将它作为总大将出场，这样每次战斗开始都能保证我方有足够的实力与敌人战斗。



游戏开篇就放出了超详细的上手指南，因此不论是否有接触过该类型的玩家都可以轻松地投入到游戏当中。不过就算将上手指南完全看下来，初期游戏的时候也难免会遇到许多不懂的地方，好在稍加熟练就可以体会到游戏的乐趣所在。当笔者第一次通关之后，面对着重复多次的场景以及万年不变的战斗方式渐渐地感到一些乏味，虽然游戏中的卡片数量非常丰富，但是实际运用到战斗中的很少很少。对本作有兴趣的玩家可以尝试一下，但是可别抱有太大希望哦。

在经历了《雷顿教授与不可思议之镇》、《雷顿教授与恶魔之箱》两次精彩的冒险之后，我们的雷顿教授与助手少年卢克又迎来了他们在NDS上的第三次奇妙之旅。这次的剧情涉及到了时间旅行的概念，在那个对雷顿师徒来说既熟悉又陌生的世界，将会有怎样的难解之谜在等待着他们挑战呢？下面就请各位跟随我们的攻略，与雷顿师徒一起去揭开隐藏在事件背后的巨大阴谋吧！

レイトン教授と最後の時間旅行®

雷顿教授与最后的时间旅行

レイトン教授と最后の时间旅行

NDS	Level-5	AVG	2008年11月27日	日版
	1人	2Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 雷伊　美编 澄香

推荐度 A

系统介绍

基本界面解说

本作在基本系统和界面方面和前两作基本一致，并且和前两作一样全程对应触控操作。在移动画面中，上屏的背景显示的是区域地图，雷顿教授在地图上的头像代表目前玩家所在的位置。上屏左上方显示的是玩家目前所解开的谜题数字，上屏右上方为目前所在的地点名，上屏正下方框中的为剧情中当前的目的，在该框左上方的头像为目前同行的同伴情况。下屏右上方为雷顿教授的皮箱，相当于调出主菜单的选项，下屏右下方的鞋子图标点击后可以进行移动。



提示金币

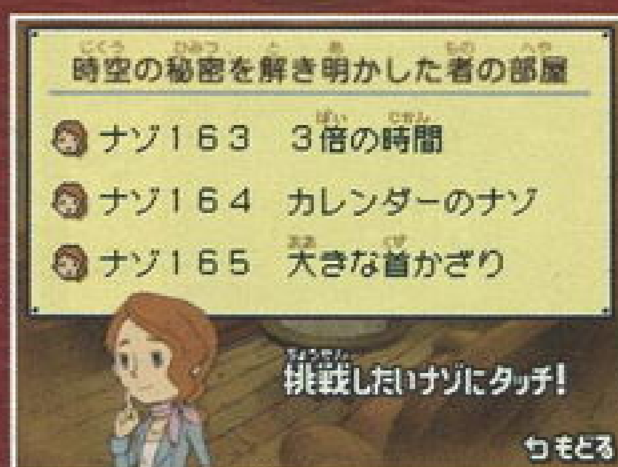
“提示金币”（きらめきコイン）在本作中依然存在，在各个场景中用触控笔仔细寻找，就有可能找到它们，每个场景中大约隐藏着3个左右的提示金币。在解谜的时候，消费提示金币就可以获得解谜的提示，一个谜题最多有3个级别的提示。另外，在鹦鹉加入队伍后，如果它和卢克的好感度较高，那么它有时也会飞到场景中的某些地方，为玩家指出提示金币所在的位置。

雷顿的皮箱

点击下屏右上的皮箱图标就可以进入该菜单。进入该菜单后，上屏显示各种信息，包括解开和发现的谜题、获得的总智力点数、获得的提示金币数、游戏时间和当前所在位置等。下屏中包括了许多子菜单，“调查笔记”（ちょうさメモ）用来查看故事大纲，随着剧情的推进会进行同步更新；“深层谜题”（ふかまるナゾ）中包括了剧情过程中的主要谜团，随着剧情的推进这些谜团会一一解明；“解谜辞典”（ナゾじてん）中能够自由挑战已经发现的谜题；“存盘”（セーブ）用来存储进度，一共有3个存档格。下排的3个子菜单分别是3个迷你游戏模式。另外，相比前两作本作还追加了可以退回到标题画面的选项，在皮箱主菜单中点击画面左上方的方块即可。“笔记”（メモ）也是本作追加的项目，选择后可以代替纸笔做一些相关的摘记。



谜题相关



与各个场景中的人们对话、或者调查场景中的特定位置就会出现各种各样的谜题，游戏本篇的谜题一共有153个，达成相应的条件还会在“雷顿的挑战状”中追加更高难度的谜题。进入谜题后，下屏右上的“あとでとく”为稍后再解谜，“メモする”可以打草稿做笔记，“やりなおし”为重新来过，每个谜题都可以消费提示金币来获得提示。每个谜题都有对应的“智力点数”（ピカラット），该数值越大谜题的难度也就越高。第一次成功解开谜题可以获得该谜题全部的智力点数，出错后继续挑战该谜题的总智力点数就会降低。利用智力点数可以用来开启“秘密档案”（シークレットファイル）中的各个项目。和前两作中一样，由于剧情发展而无法再触发的谜题不用担心会错过，本作虽然猜谜婆婆已经退休，但是只要前往猜谜蜂或猜谜莉奴处，就可以达到相同的目的，那些错过的谜题都会集中在一起供玩家挑战。

秘密模式

标题画面中选择“ひみつのモード”然后选择读取进度即可进入系列传统的秘密模式，而其中的4个项目也与系列前两作相同。“周刊解谜通信”（周刊ナゾ通信）可以利用Wi-Fi网络连接来每周更新新的谜题；“解谜辞典”（ナゾじてん）的作用与雷顿皮箱菜单中的相同；“雷顿的挑战状”（レイトンからの挑战状）中一共有5个房间，达成一定条件就会开启，每个房间中都有3个难度超高的谜题；“秘密档案”（シークレットファイル）中可以利用获得的智力点数来开启各个项目，可以随时欣赏游戏中的插画、动画和音乐，选择“隐藏门”可以和前作进行联动。

雷顿的挑战状

房间名	开启条件	包含谜题
空想の世界を描きし者の部屋	完成迷你游戏“不可思议的绘本”模式	154、155、156
正しき道を进みし者の部屋	完成迷你游戏“玩具车”模式	157、158、159
言叶を集め心を传える者の部屋	完成迷你游戏“会说话的鹦鹉”模式	160、161、162
时空の秘密を解き明かした者の部屋	通关之后	163、164、165
全てのナゾを解明した者の部屋	解开前165个谜题	166、167、168

迷你游戏







玩具车



第一章剧情中可以从旅馆的老婆婆玛格丽特(マーガレット)处得到一辆玩具车(おもちゃのくるま)，这样雷顿的皮箱中就会追加"玩具车"模式。在游戏过程中只要解开特定的谜题就可以得到各种玩具车赛道，进入"玩具车"模式后选择赛道就可以开始进行游戏了。上屏中显示的是过关条件，除了最基本的使车子到达目的地外，有些赛道还要回收地图上的全部道具才能过关。下屏右侧有限定数量的箭头以及跳跃标志，可以将它们配置在赛道上来指示玩具车前进的路线，点击下屏赛道上的玩具车图标可以改变车子出发时的方向。配置完毕后点击下方的"はっしん"选项就可以开车，达成条件即可过关。当将10条赛道全部完成后，"雷顿的挑战状"中追加"正しき道を進みし者の部屋"。这里就将全10条赛道的获得条件以及过关方法介绍给大家。

赛道名	获得条件
マーガレットのさんぽみち	剧情自动获得
がんばれボストロ	解开谜题028
ベルのおくりもの	解开谜题029
さばくのポーロ	解开谜题062
ベッキーのおつかい	解开谜题131
いそげバートン	解开谜题084
スティーブたからじま	解开谜题068
にんじんはたけ	解开谜题078
すっからかんのラルフ	解开谜题142
レイトンリバー	完成前9条赛道













会说话的鹦鹉

剧情发展到第四章后，在川の見える丘与格拉哈姆(グラハム)对话并解开谜题038后，雷顿的皮箱中就会追加"会说话的鹦鹉"(おしゃべりオウム)模式。游戏过程中与特定的人物对话、解开特定的谜题或是在剧情中，鹦鹉都可以学到各种单词，进入该模式后选择画面右下的"おぼえたことばをみる"可以查看鹦鹉已经学会的单



词，可以学会的单词一共有45个。利用学会的单词，鹦鹉就可以和人进行交谈。在“会说话的鹦鹉”模式中点击下屏中央的“おしゃべりあいてをさがす！”就可以寻找交谈的对象，此时鹦鹉会随机飞到上屏中的某个屋子处，当它停下时上屏中显示的人物就代表当前可以对话的人物，前往指定地点找到该人物时，会发现该人身边有鹦鹉图标，这样就可以让鹦鹉与他交谈了。交谈过程中需要选择合适的单词来进行得体的对话，如果交谈成功，画面中就会出现〇符号，交谈失败则出现X符号。交谈成功的话，鹦鹉和卢克的好感度就会提高，选择“オウムのひみつをみる”就可以查看关于鹦鹉的一些小秘密，当所有交谈对象全部交谈成功时好感度提升到100%，“雷顿的挑战状”中追加“言叶を集め心を伝える者の部屋”。单词的收集方法将在后面的正文攻略部分为大家提到，由于篇幅问题这里就不再重复列出了，而合适的对话选项则在这里为大家列出。“交谈对象”一栏中“の”前的为对象所在的地点，“の”后的为对象名字，正确选项中红色的字体为填入的正确单词。

交谈对象	正确选项
分かれ道のヒゲマフラー	かんどうするほどおにあい/しぶいです
	わたしも巻いてみたいです
ホテル前のマイネッチ	ふわふわしていてかわいいです
	そうぞう以上にあまい/しぶいです
フラットストーン通りのナターシャ	おさかなのソテーです
	コーヒー/とっておきのゼリーです
书店のマーヤ	そのおじさんはあやしい/きけんです
	あなたのほうせき/あいです
カジノ里のギョラック	はい、めんどう　くさいです
	はい、めんどう　くさいです
铜像前广场のレイバン	昆虫のおうさま/ほうせきであるカブトムシです
	きのみつです
バス停のアデリン	ほうせき/わたしよりもうつくしい/かわいいです
	しぶい/くさいけどからだに良いです
トンネル南口のマモリス	かいてんしながらジャンプです
	最高のえがおであい/とっておきのポーズ
おもちゃ屋のビビアン	こうふんしていてきけんです
	誰かがいしころ/ぼうをぶつけたのかも
ダウンタウン町はずれのミーマ	さるもきから落ちる
	いぬも歩けばぼうに当たる
レストランのバッカス	いかり/かなしみがばくはつしてます
	プレゼント/ほうせきを渡してごめんねと言う
大通りのヘイゼル	あなたをあいしています
	えがおで、うれしいと言う

不可思议的绘本

第一章在アニータの酒场中与右边的男子多鲁加（ドルガー）对话并解开谜题010，多鲁加便会送给卢克一本绘本，这样雷顿的皮箱中就会追加“不可思议的绘本”模式。游戏中解开特定的谜题就可以得到绘本的贴纸，在进入“不可思议的绘本”模式后将它们按照上屏中的提示贴到绘本上，如果贴得正确就可以完成绘本。绘本一共有3本，只有当完成上一本绘本的创作才会出现新的绘本。进入绘本后，选择“シールをはる”可以贴贴纸，选择“シールをはがす”可以撕下贴纸，点击绘本两侧的箭头可以翻页。下面为大家介绍3本绘本中贴纸的正确贴法，其中“要求”一栏为上屏中以红色字体给出的要求，只要按照对应的页数贴上表格中列出的正确贴纸即可。3本绘本全部完成之后，“雷顿的挑战状”中追加“空想の世界を描きし者の部屋”。



绘本1 两个遗失物（ふたつのおとしもの）

页数	要求	正确贴纸	贴纸获得方法
1	木	枯树（枯れた木）	解开谜题020
1	赤いもの	长靴（ながぐつ）	解开谜题010
1	黄色いもの	帽子（ぼうし）	解开谜题012
2	木	苹果树（リンゴの木）	解开谜题010
2	人	大叔（おじさん）	解开谜题010
4	赤いもの	苹果（リンゴ）	解开谜题011
5	人	女孩（女の子）	解开谜题014
7	黄色いもの	香蕉（バナナ）	解开谜题017

绘本2 雨天的咖啡店（あめのひのきっさてん）

页数	要求	正确贴纸	贴纸获得方法
1	マスター	奶奶（おばさま）	解开谜题046
2	白いもの	雨伞（カサ）	解开谜题030
3	人	大叔（おじさま）	解开谜题036
3	あったかいの	咖啡（コーヒー）	解开谜题033
4	あったかいの	红茶	解开谜题044
4	人	男孩（男の子）	解开谜题061
5	白いもの	牛奶（ミルク）	解开谜题057
6	人	冒险家	解开谜题039
7	白いもの	蘑菇（キノコ）	解开谜题024
7	あったかいの	可可（ココア）	解开谜题026

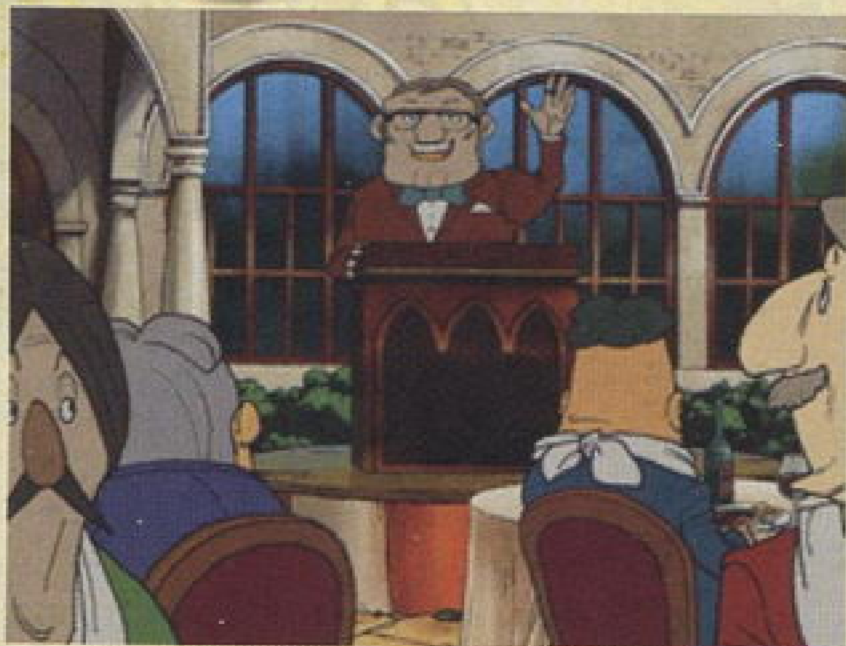
绘本3 消失的雕刻（消えた雕刻）

页数	要求	正确贴纸	贴纸获得方法
1	男	管家(执事)	解开谜题100
2	友人	家主(当主)	解开谜题075
2	少年	少爷(御曹司)	解开谜题073
3	男	厨师(コック)	解开谜题135
4	何か	猫(ネコ)	解开谜题108
5	男	园丁(庭师)	解开谜题098
5	道具	手表(腕时计)	解开谜题085
7	男	家庭教师	解开谜题138
7	道具	铲子(スコップ)	解开谜题053
8	女性	仆人(お手伝い)	解开谜题123
10	道具	叉子(フォーク)	解开谜题080
11	置物	雕刻	解开谜题117



剧情流程攻略

序章 米德伦特大道（ミッドレント通り）



故事是从雷顿（レイトン）教授收到一封神秘来信开始的，寄信者自称是10年后的卢克（ルーク），在信上他拜托雷顿教授前往未来的伦敦去帮助他解决一起棘手的事件，并指点他先前往ミッドレント大道3番街的钟表店。抱着半信半疑的心情，雷顿和少年卢克坐上了前往ミッドレント大道的巴士。在车上，雷顿教授想起了最近发生的另一起与“时间”有关的事件。

大约一个礼拜之前，著名科学家斯坦甘（スタンガン）博士举行了盛大的时光机完成纪念仪式，除了英格兰首相比尔·霍克（ビル·ホーク）夫妇等有头有脸的人物受邀出席外，雷顿师徒以及切尔米（チェルミー）等人也收到了邀请函。与比尔夫妇对话过后，与一旁的警卫史密斯（スミス）对话出现谜题001，他似乎发现了形迹诡异的家伙混进了会场。解决问题之后与司仪对话，时光机完成纪念仪式正式开始。比尔首相很荣幸地成为了第一个体验时光机的人，但尽管如此，对于如此新鲜的事物，他还是有点害怕，在斯坦甘博士的邀请下，首相战战兢兢地走进了时光机。斯坦甘博士按下开关，时光机发生了剧烈的震动，没过多久，机器开始冒烟并发生了大爆炸。时光穿梭实验就这样以失败告终了，原本在时光机内的比尔首相不知去向，而和他一起消失的，还有斯坦甘博士和他的几名助手。

视点再次回到前往ミッドレント大道的巴士上，雷顿教授又回忆起自己最近常在报纸上看到著名科学家接二连三失踪的消息，他推测也许这些事件也和上次时光机爆炸事件有关。巴士在ミッドレント通り停了下来，根据信上附带的地图（谜题002），雷顿找到了钟表店所在的位置。此时与ミッドレント车站的弗洛伦斯（フローレス）对话，调查画面中的车子可以获得提示金币，今后在各个场景中仔细搜索均有可能找到提示金币。用触控笔点击下屏右下方的鞋子图标可以进行移动，在ミッドレント通り与戴维（デビット）对话出现谜题003。继续前进，在分かれ道可以见到前

作中出现的胡子围巾男，与之对话后他会离去，调查其身后的台阶出现谜题004。

来到钟表店前，调查入口发现门没法打开，解开谜题005后，师徒两人顺利进入了店内。钟表店中央有一个巨大的时钟，老板娘萨玛丽（サマリー）婆婆一眼就认出了雷顿，原来她经常看报纸，早就对雷顿教授的事迹有所耳闻。在接受了萨玛丽的考验（谜题006）后，萨玛丽表示信的事情她并不知情，也许她的先生杰克（ジャック）会知道，不过他现在出门了没回来。在店内稍等片刻，调查中央的大钟出现谜题007，回上一个场景，调查右侧的钟出现谜题008，之后再回有大钟的房间就会发生剧情，老板杰克（ジャック）回来了。杰克表示之前有人吩咐过他，说如果有个叫雷顿的人来这里，就让他看看大钟转动的样子。不过现在大钟出了点问题，而杰克年事已高，也忘了该怎么修理了。在无所不能的雷顿帮助下，大钟终于重新开始转动（谜题009），此时地面突然开始剧烈震动。片刻之后，雷顿和卢克飞奔出了钟表店，但此时外面却是一幅和之前截然不同的景象……

第一章 这里是未来？（ここは未来？）

在被眼前的景象惊呆了的同时，雷顿教授也发现钟表店的门突然无法打开了，他们无法再回到店内，那就只能先在附近转转看了。与钟表店前的男子泰勒（タイラー）对话，得知附近正在施工，不过雷顿刚才来的时候根本就没发现，一问才得知原来一年前就已经开始动工了。来到分かれ道，左边原本无法打开的蓝色门现在可以打开了，进去后来到アニータの酒场。与右边的男子多鲁加（ドルガー）对话出现谜题010。解开谜题后，多鲁加送给了卢克一本绘本和几张绘本贴纸，这样雷顿的皮箱中就会追加“不可思议的绘本”模式。与女主人阿妮塔（アニータ）对话，她表示店从今天早上开始就一直开着，不可能像雷顿说的那样没有营业。另外她还提醒雷顿最好摘下头上的帽子，否则说不定会遇上什么麻烦事。

在ミッドレント通り与男子海塞尔（ハイゼル）对话，他看到雷顿后盯着他的帽子直看，然后害怕地逃走了。从左侧的门进入一家破旧的店，调查中央脏脏的向日葵，猜谜婆婆（ナゾーバ）出现，她似乎准备退休了，并表示这是最后一次跟雷顿等人见面，不过如果今后雷顿遇到由于剧情推进无法再触发的谜题该怎么办呢？猜谜婆婆先卖了个关子。

回到原来的巴士站，发现站牌已经不见了，可雷顿明明才搭车来过这里啊。调查原本的站牌处，发现早在5年前这个车站就已经被下令取消了。卢克这才意识到，自己莫非到了未来。不过雷顿教授让他先别急着下结论，再调查一下周边再说。与站牌附近的黑衣邮差布其（ブッチ）对话，解开谜题011后，得到绘本1贴纸“苹果”（リンゴ），并从布其那里得到了一封信。信的寄出人又是未来的卢克，信上表示如果雷顿教授还在怀疑这到底是不是未来，那么他有方法向他证明，信上让雷顿前往



オークランド横丁1—23号グリーン病院的312房。询问一旁的男子阿德林（アデリン），他表示要前往横丁，可以从フラットストーン站坐地铁前去。阿德林看雷顿师徒对这里不是很熟悉，建议他们可以去附近的旅馆问问路，并歇歇脚。

往东边前进，卢克撞上了一个突然飞奔过来的胖妹贝尔（ベル），贝尔表示自己的膝盖被擦伤了，她希望卢克能对她负责并娶她为妻，然后献出深情一吻。不过现在她似乎有急事要迟到了，所以暂时先匆匆地离去了。来到南通り，与左边看上去有点像黑手党的男子对话出现谜题012，解开后得到绘本1贴纸“帽子”（ぼうし）。与门前的女招待贝琪（ベッキー）对话后进入旅馆，雷顿要了一个房间。在旅馆大厅与女老板玛格丽特（マーガレット）对话出现谜题013，与贝琪对话她便会将雷顿等人带到房间，并表示虽然旅馆各方面都不错，但自从搬到这里来后生意就大不如前了，当卢克问到原因的时候，贝琪表示说来伤心还是别问了。解开她给出的谜题014后，得到绘本1贴纸“女孩”（女の子），同时也知道了地铁站的位置，不过贝琪推荐雷顿先去アーケード看看，那里有个不错的餐厅。在客房中调查床头灯出现谜题015。离开旅馆的时候，玛格丽特将玩

具车(おもちゃのくるま)和赛道“マーガレットのさんぽみち”交给了卢克，雷顿的皮箱中追加迷你游戏“玩具车”模式。

来到アーケード前，与马克思(マックス)对话后来到アーケード街，与黑手党对话出现谜题016。进入餐厅后发现现在不是营业时间，帮助巴克斯(バッカス)解决问题(谜题017)后得到绘本1贴纸“香蕉”(バナナ)。出门继续北行来到アーケード东口，调查地上的香蕉皮出现谜题018。与一旁正在看报纸的男子吾兹(ウッズ)对话，得知这一带被一群恶霸所支配着，如果谁不服他们就会遭到报复，警察已经很久没有出现了。雷顿问吾兹要过报纸，一看日期的确是在10年后。来到大通り和海塞尔对话，他说地铁站就在前面，不过没说几句话，他又害怕地逃走了。

进入地铁站，调查售票机选择目的地オークランド。到站后往右走就会来到グリーン病院前，调查中央的树出现谜题146。进入医院，与登记处的女子夏珑(シャロン)对话，得知住在312病房的病人名叫安德鲁·休雷达(アンドルー·シュレーダー)，也就是雷顿教授的老师休雷达博士。解开她给出的谜题020后，得到绘本1贴纸“枯树”(枯れた木)。来到病房后发现里面空无一人，正要离开时休雷达博士走了进来，并向雷顿和卢克问好。他表示自己最近听到了关于雷顿不好的传闻，但是他并不相信这些流言，不过当雷顿问起到底是什么传闻的时候，休雷达却表示自己老糊涂已经忘记了。与休雷达对话出现谜题021，调查挂在床边的X光片出现谜题022。再次与休雷达博士对话与其道别，休雷达将一串车钥匙交给了雷顿，并表示车就停在医院的里院。来到里院，调查车子解开谜题023后打开车门，发现车子由于太过破旧已经没法开了(第三章后再来这里调查车子会出现谜题025)。在车中，雷顿又发现了一封未来的卢克留下的信，信上让雷顿前往フラットストーン通り的赌场“7号”(ナンバー7)，这次未来的卢克会亲自在那里等待雷顿。

第二章 自称卢克的男子(ルークを名乗る男)

从本章开始，在游戏过程中由于剧情关系无法再触发的谜题，都可以前往猜谜蜂(ナゾービ)处进行重新挑战。回到フラットストーン通り，想要往北走却被黑手党拦下，其中会有什么蹊跷呢？与娜塔莎(ナターシャ)对话出现谜题019。来到大通り，与海塞尔对话询问赌场的位置，但他却以为雷顿是黑手党的成员并在考验他嘴巴是否管得紧，没有透露位置就逃走了。卢克让雷顿为了方便行动暂时把帽子摘下来，但雷顿不愿意这么做，对于一名英国绅士来说，这有伤大雅。雷顿准备先回旅馆找贝琪问一下赌场的情况。

回到旅馆，贝琪说那个赌场是黑手党“家族”(ファミリー)的聚集地，她表示在フラットストーン通り一直往北走就可以见到一座很气派的建筑，那就是No.7。卢克说道路口有黑手党把守时，贝琪说不要紧，那些把守的人过段时间就会前往其他地方。来到大通り发现天上有只鹦鹉，调查之后发现它似乎是从什么地方逃出来的，卢克正想发挥自己和小动物交谈的能力与之对话，却由于声音太大把它给吓走了。来到フラットストーン通り发现原来把守的黑手党不见了，这样就可以往北前进了。北行前往フラットストーン北侧，在路上雷顿与一名年轻女子擦身而过，脸色突然变得非常震惊，因为那位女子和他以前的女友克莱雅(クレア)长得几乎一模一样，但克莱雅却已经在10年前的事故中去世了。与挡路的男子德罗伊(デロイ)对话，解开他的谜题026后得到绘本2贴纸“可可”(ココア)，他便会让开道路。

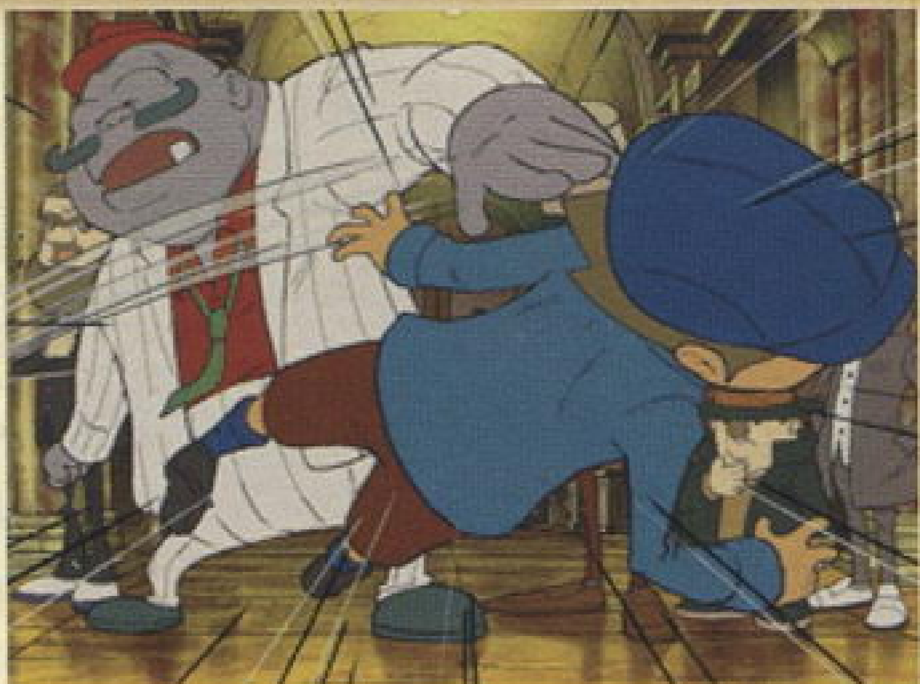
来到赌场前，调查喷水池出现谜题144。在赌场门口，一个名叫哈罗尔德(ハロルド)的男子将雷顿师徒拦了下来，要求他们出示会员卡，因为这里是只有“淑女绅士”才能来的地方。不过他似乎很喜欢雷顿那气派的帽子，回答过他给出的谜题027后，雷顿师徒进入了赌场内部。

赌场的豪华程度让雷顿师徒叹为观止，要在这么大的赌场中找出未来的卢克可不简单呐，幸好未来卢克自己从人群中走了出来。雷顿让青年



模样的卢克说出让自己来到这里的原因，不过青年卢克要先考验一下眼前的雷顿到底是不是真正的雷顿教授，因为在这个时代，雷顿的大名已经是无人不知的了，最近更是有不少人假冒他的名字到处作恶。青年卢克出了个问题(谜题战001)考验雷顿，在雷顿解开谜题后，青年卢克表示自己其实一开始就知道他是如假包换的雷顿教授，只不过他非常希望和自己一直所敬仰的雷顿老师做一次比试，所以才故意出了这么个题目。

由于这里人多不方便说话，青年卢克将两人带到了一个小房间中。青年卢克表示，现在的伦敦可以用暗无天日来形容，这一切都是因为某位禀性恶劣的天才出现，而这个天才其实大家都认识，那就是赫尔夏洛·雷顿(エルシャール·レイトン)，也就是我们的雷顿教授。在这个时代，人称“丝帽恶魔”的雷顿在幕后支配着伦敦，这在一部分人之间已经是公开的秘密。雷顿问青年卢克，对于他这样清贫的学者来说，是如何在未来统治伦敦的。青年卢克拿出一份雷顿熟悉的报纸，上面报道的就是那次失败的时光机实验。那起不幸的事件让英国突然失去了首相，政治也因此发生了大震荡。雷顿师徒表示那起事件中与首相一起失踪的还有斯坦甘博士以及他的一些助手，从当时的大爆炸来看，他们生还的可能性应该是很小了。不过青年卢克表示，斯坦甘博士当时其实并没有死，只不过他觉得实验失败令首相失踪会给自己带来重大的人身威胁，所以隐姓埋名了。之后斯坦甘博士被未来的雷顿给保护了起来，未来的雷顿对斯坦甘博士的时空研究主题很感兴趣并渐渐走火入魔。由于该研究需要巨大的资金，所以雷顿将自己的聪明才智用在了邪道上，在与犯罪组织相勾结的同时，慢慢成了伦敦的幕后统治者。最后时光穿梭实验终于完成了，而ミッドレント通り的钟表店就是转移地点，但由于研究还不完全，因为无法选择移动地点以及可以移动的时间，简单地说就像是在时间中打开了一个隧道一样。那个钟表店可以打开时光隧道也属偶然，而且时间正好是10年，利用它，青年卢克将雷顿师徒叫到了未来。但此时雷顿教授有了个疑问，对未来的雷顿很重要的隧道为什么青年卢克也可以这么方便地利用呢？对此卢克说下次再进行解释。



未来的雷顿企图制作完成度更高的时光机，所以才利用时光隧道从10年前募集科学家。如果让他造出可以随意改变转移时间和地点的时光机，那无疑将会有更加难以想象的危险事情发生。所以青年卢克才把雷顿教授叫到这个时代，目的就是让他阻止未来的雷顿，因为能够对抗未来雷顿天才头脑的人，就只有雷顿自己。青年卢克表示为了进行调查，应该先接近未来雷顿的据点，他的据点在下城区一条叫做亚细亚街(アジアンストリート)的街道上，而青年卢克今后也准备和雷顿教授一起同行。青年卢克还告诉了雷顿一件有意思的事情，事实上“斯坦甘博士”本身就只是一个化名，他的真实身分到底是什么人？他又为什么要用假名呢？

正要离开赌场时，一个名叫波斯特罗(ボストロ)的男子追了上来，并称雷顿教授为老板。不过当雷顿转过身来后，波斯特罗才发现原来自己认错了人，并下令手下的党徒们将三人拿下，这些党徒可不是吃素的，个个都拿起机关枪一阵扫射。在逃跑的过程中，雷顿教授用老虎机改造成一把简易的机关枪(谜题028)，并用赌桌上的筹码作为子弹来对黑手党进行反击，最终成功脱离了险境。剧情之后获得玩具车赛道“がんばれボストロ！”。

第三章 难解的未来(謎めく未来)

青年卢克建议先去一趟アーケード的餐厅，某个男人应该在那里等着他们。原路返回，在フラットストーン北侧与霍利斯(ホリス)对话，发现他一路走来的脚印都是湿的，但天又没有下雨，这是怎么回事呢？在大通り与一心想成为卢克新娘的贝尔对话出现谜题029，解答完毕后获得玩具车赛道“ベルのおくりもの”。南通り与麦涅琪(マイネッチ)对话出现谜题030，解答完毕后获得绘本2贴纸“雨伞”(カサ)，与一旁的黑手党对话出现谜题031。与アーケード前的马克思对话出现谜题



024，解开后获得绘本2贴纸“蘑菇”（キノコ）。

来到餐厅，发现青年卢克所说的等在店里的男子就是之前的黑衣邮差布其，他是青年卢克的朋友，这次他为大家带来了下城区的调查情况。布其表示，坏雷顿将抓来的科学家们关在了亚细亚街的“六角塔”中从事某些研究，另外他还听到了一个有趣的传闻，10年前失踪的比尔·霍克首相也被关在里面。六角塔位于黑手党支配最为森严的下城区最深处的仓库街，想要侵入困难重重，青年卢克表示要去那里必须做些准备工作，并暂时和众人道别前去调查进入塔内的办法。从布其处得知，フラットストーン北侧的右方有个上行的台阶，从那一直前进就可以前往亚细亚街。

前往フラットストーン北侧发生剧情，雷顿又看见了那个长相酷似自己女友克莱雅的女子，不过一转眼功夫她又不见了。雷顿回忆起了当年克莱雅将绅士帽送给自己当作晋升为教授的礼物、并让他永远像个英国绅士那样带着帽子的情景，不禁感慨万千。雷顿想起了刚才布其所说的比尔首相也被关了起来的事情，他很有可能不是从10年前就被关在这里的，而是也和他们一样通过时光隧道被带到这个时代来的，如果真是这样，那刚才的那位女子说不定真是从过去被带来到未来的克莱雅呢。

往右走来到铜像前广场，在这里雷顿师徒看到了一座铜像，上面戴帽子的男子长相酷似雷顿，而一旁的男孩长相又和卢克很像。根据铜像上的说明文字表示，男子是一个了不起的小说家，最初他总是写一些深奥的小说，不过为了鼓励生病的少年，他开始创作一些就算小孩也能非常快乐地读懂的冒险小说。虽然最后少年的病没有治好，可小说家和少年之间的友谊却永远地存在了下去，而铜像就是为了纪念两人永久的友情而塑造的。调查铜像出现谜题032，与雷万（レイバン）对话出现谜题033，解开谜题后获得绘本2贴纸“咖啡”（コーヒー）。在カジノ肪の路地与马丁（マーティン）对话出现谜题034。

在カジノ里与乔拉克（ギョラック）对话出现谜题035。另外，反复调查该场景左下的木板墙壁可以进入之前的カジノ小部屋，反复调查房间中橱柜最左边的那格出现谜题149。继续前进来到川の见ぇる丘，一旁就是著名的泰晤士河了，不过现在河中有了一座巨大的灯台，这在10年前是没有见过的。与格拉哈姆（グラハム）对话，这个自恋的家伙表示自己从头到脚都是名牌货，是本地最帅的男人。铁の桥与桥上的男子克雷格（クレイグ）对话出现谜题036，解开后得到绘本2贴纸“大叔”（おじさま）。在解答完谜题后，克雷格得知眼前的男子就是雷顿时吓得立马逃走了。奇怪的是，他的脚印也是湿的。雷顿想起了一路走来看到的穿着白衣的人们，他们的共性就是鞋子和裤子都是湿湿的，这是为什么呢？反复调查下方的河水出现谜题152。反复调查暗黑坂画面右侧的砖墙出现谜题147。

来到泥棒市场，与赛加尔（セガール）对话，得知这里出售的东西都是不知道从哪来的奇怪货色，不过通常手段很难得到的物品这里也有出售，所以才会有人光顾这里。赛加尔离去后画面左侧会出现一只猫，调查之后出现谜题037。该场景中还有猜谜蜂，如果之前有谜题漏掉就可以在这里重新挑战。

ダウンタウン入口反复调查左侧建筑物的门出现谜题153。与画面中央的两名男子对话，雷顿师徒被他们挡在了门外没法进入。雷顿问卢克觉不觉得那两个男子长得和什么人有点像，这么一说，卢克才想起了切尔米警官和他的手下巴顿巡查。雷顿回想起当时时光机完成纪念仪式上的情景，为什么像自己和切尔米这样与现场气氛格格不入的非名流人士也会被邀请参加，这实在是有些蹊跷。雷顿表示如果可以的话，真想问问切尔米警官有怎样的想法，不过那就又得回到10年前去了。此时青年卢克正好赶来，他表示如果想见10年前的切尔米警官其实是可行的，不过这里说话不方便，先找个没人有的地方再说吧。回到暗黑坂，青年卢克表示利用钟表店的时光隧道就可以回到过去，并表示只要他去，之前没法打开的店门就可以打开，关于为什么他能够使用时光隧道，青年卢克表示这到了钟表店再进行说明。



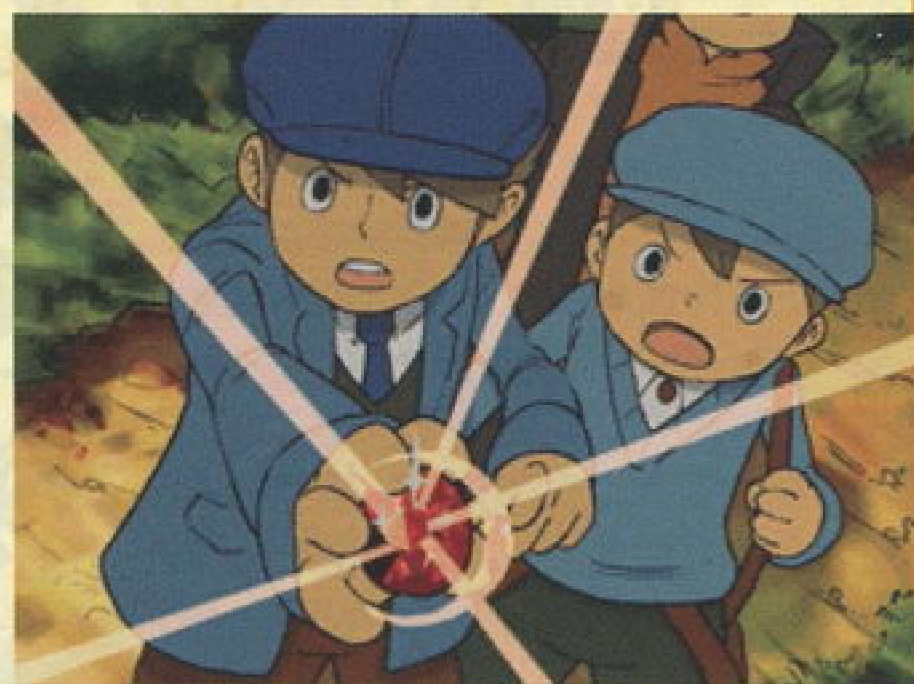
第四章 重返现代（再び现代へ）

回到川の见える丘，雷顿问青年卢克泰晤士河中的灯台是什么时候出现的，青年卢克表示大约5年前就有了，至于为何要在河中央建一个这么碍事的灯台，青年卢克也不是很清楚。与格拉哈姆对话，得知他的金链扣被讨厌的鹦鹉给抢走了，调查鹦鹉之后青年卢克表示鹦鹉喜欢发光的东西，格拉哈姆说身边有块红宝石，不过在包的底部没法取出来。解开谜题038后取出红宝石，青年卢克用红宝石吸引鹦鹉，少年卢克发挥与小动物交谈的本领和鹦鹉交谈，并很快和它成为了好朋友，此后便可以给鹦鹉取名，雷顿的皮箱中追加"会说话的鹦鹉"（おしゃべりオウム）模式，鹦鹉学会单词"お似合い"（おにあい）。

回到フラットストーン通り后，从原本没有的左边的道路前进来到见晴らし公园，与贝莫拉（ベモラ）对话出现谜题039，解开后得到绘本2贴纸"冒险家"。继续左行发生剧情，解开谜题040后合力推开门继续前进。前进途中也可以拐到アニータの酒场看看，与阿妮塔对话出现谜题041，钟表店前可解开谜题043。

青年卢克在钟表店前按照特定的节奏敲门，钟表店的门从里面打开了，进入店内后，青年卢克表示这对老夫妇也是他的协力者，详细的可以问杰克。来到大时计の部屋与杰克对话，杰克表示这座大钟已经有着100年以上的历史，有天他正在给钟上油的时候，突然闯进来几个恶棍，他们的目标似乎就是这座大钟。而之后又进来一个领头人物，那人就是波斯特罗，并让手下将杰克赶了出去。杰克后来才知道，黑手党"家族"的科学家们所研究的未完成的时光机令时空发生了歪曲从而改变时间的流向，而时光隧道出现的地方正好是这个钟表店，而更不可思议的是，时光隧道最后和大钟一体化了，如果没有杰克进行操作就无法使用，这样黑手党也只能把杰克找了回来，让他来管理这座大钟了。青年卢克以此为切入点，暗中说服了杰克和萨玛丽，并制定了把雷顿教授叫到这个时代的计划。在回到过去之前，雷顿和青年卢克约定，自己还会回到这个黑暗的伦敦来解决这里的事情。

剧情之后鹦鹉学会单词"渋い"（しぶい），如果解开的总谜题数在30个以上，和杰克对话就可以回到过去，鹦鹉学会单词"ふわふわ"。为了不再对那个时代造成麻烦，青年卢克并没有跟雷顿回到过去。回到原来的时代后，雷顿表示在去找切尔米警官之前想先回一趟自己的研究所。在钟表店前与胡子围巾男（ヒゲマフラー）对话出现谜题044，解开之后获得绘本2贴纸"红茶"。在ミッドレット通り和戴维对话出现谜题045。在ミッドレント・バス停与弗洛伦斯对话出现谜题046，解开后得到绘本2贴纸"奶奶"（おばさま）。调查站牌后选择グレッセンヘラ一カレッジ前往大学前站本章结束。



第五章 被遗忘的事件（忘れられた事件）

在大学前与萝赛塔（ロゼッタ）对话，鹦鹉学会单词"みたい"。与校门口的警卫史密斯对话出现谜题047。大学构内与德鲁莫纳（デルモナ）学长对话出现谜题048，解开后鹦鹉学会单词"かわいい"，另外德鲁莫纳也表示阿萝玛（アロマ）正在雷顿的研究室等着他。

在雷顿的研究室中果然见到了阿萝玛，她正为雷顿师徒丢下她不管而生气，不过在雷顿解释了他们遇到了一些小麻烦后，阿萝玛原谅了他们并表示今后要一起行动，鹦鹉学会单词"わたし"。与阿萝玛对话后发生剧情，阿萝玛想去给两人沏茶，不过雷顿教授表示不能将她卷入危险的事情，决定找到自己要的东西后马上离去。调查雷顿的办公桌找到了一本贴有黄色标签的革制笔记本，上面记载的是关于"多次元物理研究所爆炸事故"的调查内容，不过里面重要的部分都已经被人撕掉了。找到笔记本后，雷顿师徒在阿萝玛赶回来之前逃之夭夭……



在大学前与萝赛塔对话出现谜题049。调查站牌坐巴士前往スコットランドヤード。在车上，卢克问起了雷顿教授那个多次元物理研究所爆炸事故的事情，雷顿表示那是在卢克还小的时候发生的一起事故，两名物理学家在研究过程中引起了爆炸事故，尽管当时有十多名牺牲者，但这起事故之后几乎已经没有残留下来的相关记录了。雷顿问卢克如果说起爆炸事故的话他会想到什么，卢克二话没说就想起了最近的时光机爆炸事件，雷顿也觉得这两起事故之间应该有着什么联系。

到站后进入警察局，在登记处与柯琪（コーギー）对话出现谜题050，解答完毕后鹦鹉学会单词"感动"（かんどう）。来到警官的房间中发现切尔米不在，与巴顿对话后切尔米回来了。切尔米是比尔·霍克首相失踪事件的搜查主任，不过他目前对事件毫无线索。与切尔米对话继续剧情。那次的时光机实验引起的大爆炸，不仅是首相，连斯坦甘博士和他的助手们也遭了殃，遇到这样的大爆炸应该是凶多吉少了，但奇怪的是，现场没有留下任何痕迹。不仅没有发现遗体，连衣服、携带的物品等也都全部消失了，剩下来的就只有一些来历不明的铁屑。根据目击者的证词，消失的包括比尔首相、斯坦甘及其助手在内一共有8人。雷顿将比尔首相有可能还活着的事情告诉了切尔米，不过在说出详情之前，有件事情雷顿想先拜托切尔米——雷顿希望切尔米能够提供他一些"多次元物理研究所爆炸事故"的相关资料。切尔米表示这个资料属于机密，虽然可以提供给他，但条件是雷顿告诉他首相的去向。为了取得资料，雷顿和巴顿一起前往资料室。

来到资料室后与巴顿对话，鹦鹉学会单词"くさい"，雷顿开始独自调查资料。此时再次与巴顿对话出现谜题051，解开后鹦鹉学会单词"甘い"（あまい）。与雷顿对话，他表示看过资料后大有收获，比尔首相应该还活着，不过要救出他必须前往未来的那个伦敦。回到切尔米的房间，在告诉切尔米关于首相的事情之前，雷顿先向切尔米确认了两件事。第一是他当时有没有参与过多次元物理研究所爆炸事故的调查，切尔米表示自己虽然参加了，但由于上任不久所以详情不是很清楚；第二个问题是切尔米是否还记得当时引起事故的研究者的名字，切尔米说其中一位名字是叫阿朗·迪米特利（アラン·ディミトリー），但还有一位研究者的名字他记不起来了。事故的受害者包括研究所的一位助手以及临近住宅倒塌造成的十多位死伤者，但引起事故的两位研究者最后却得救了。雷顿告诉切尔米，比尔首相很有可能被关在未来。但对于这个答案切尔米显然很难相信，以为雷顿是在嘲弄警方，但雷顿此时能说的也只有这么多了。

下一步是前往钟表店回到未来。坐车回到ミッドレント，在ミッドレント通り与戴维对话出现谜题052。继续前进后本章结束，鹦鹉学会单词"想象"（そうぞう）。

第六章 旅行靠旅伴？（旅は道连れ？）

向前走发生剧情，胡子围巾男告诉雷顿警察似乎在追踪他们，鹦鹉学会单词"面倒"（めんどう）。在钟表店前卢克用暗号开门进入了店内，与杰克对话准备前往未来，可此时切尔米刑警和巴顿闯了进来，原来他们一直跟着雷顿一行。不过切尔米身后还有一个人，那就是阿萝玛，她抱怨着雷顿和卢克的不辞而别，这一次她可不想再被丢下了。在大钟隆隆的转动声中，一行人一起来到了未来。

在钟表店前与惊呆了的切尔米对话，他这才



相信自己真的来到了未来。与泰勒对话出现谜题053，解开谜题后得到绘本3贴纸“铲子”(スコップ)。来到分かれ道后发生剧情，雷顿师徒这才想起没有看到青年卢克，当时他们也没有约好见面地点，所以雷顿准备去餐厅找布其问问。与一旁的胡子围巾男对话，他表示鹦鹉已经学会了不少语言，从此就可以和人们交谈了。如果鹦鹉的好感度高的话，它还会帮忙寻找版图内的提示金币，具体方法见前文的介绍。进入一旁的アニータの酒场，和阿妮塔对话出现谜题054，和多鲁加对话出现谜题135，解答完毕后得到绘本3贴纸“厨师”(コック)。在バス停迹与阿德林对话出现谜题055。来到アーケード前发生剧情，由于要对阿萝玛说明事情的原由，雷顿准备先回旅馆一趟。在南通り与麦涅琪对话出现谜题137。

回到旅馆大堂与贝琪对话，鹦鹉学会单词“あなた”。进入客房，雷顿向阿萝玛说出了事情的经纬，包括他们所处的世界，以及帮助青年卢克制止坏雷顿的原因，但是阿萝玛却依然没有什么危机感，反而是充满了兴趣。

在旅馆的大堂，雷顿竟然见到了德鲁莫纳学长，他看上去比以前老了很多，原本黑色的头发已经变得雪白。在アーケード街与黑手党对话出现谜题056。在餐厅与巴克斯对话出现谜题057，解开后得到绘本2贴纸“牛奶”(ミルク)。从布其处得知，青年卢克让雷顿前往见晴らし公园的见晴らし台，他会在那里等着大家，但是要注意后面有没有人跟踪。为了方便行事，雷顿想让阿萝玛在旅馆等他们，但阿萝玛还是决定和大家同行，况且把她一人丢在这个陌生的世界确实也太危险了。剧情之后鹦鹉学会“心”(こころ)。在アーケード东口与切尔米对话，他拉住了看报的吾兹觉得他很可疑，并表示自己是警察，但吾兹却对他一点都没有惧色，表示警察在这个世界早就没有说话的分量了，气得切尔米吹胡子瞪眼。

来到见晴らし公园，调查观景台的位置，解开谜题058后来到见晴らし台。与青年卢克对话发生剧情，青年卢克表示想要进入下城区，就只能趁那两个看守不在的时候。那两个看守倒也不是每时每刻都守在那里，是只有在坏雷顿下达了指令时才这么做，而坏雷顿也不是直接对他们下达指令，而是通过波斯特罗来传达命令，只要波斯特罗说“停”(やめろ)他们就会下班。少年卢克表示这容易，只要录下他的声音在入口播放就行了。青年卢克肯定了这个主意，但是要如何才能搞到这个声音呢？最后大家商量只要让鹦鹉学会波斯特罗的声音并模仿就可以了，不过问题又来了，怎样才能让鹦鹉学会这个声音呢？幸好青年卢克表示波斯特罗的口头禅就是“やめろ”，一天会说上好几遍，所以当务之急还是先去赌场找到波斯特罗再说吧。剧情后鹦鹉学会单词“怪しい”(あやしい)，本章结束。



第七章 亚细亚街（アジアンストリート）

在见晴らし公园与贝莫拉对话出现谜题059。来到赌场前，发现波斯特罗正好在门口，青年卢克吩咐大家赶快躲到树后，鹦鹉学会单词“木”(き)。波斯特罗正在对手下的玩忽职守大发雷霆，打算要炒掉(やめろ)他。聪明的鹦鹉立刻就学会了波斯特罗的声音，说起来简直可以乱真，那么接下来就前往下城区入口吧。另外，以后回到ミッドレント通り可以触发谜题042。

カジノ胁の路地与马丁对话出现谜题060。在カジノ里和乔拉克对话出现谜题061，解答完毕后得到绘本2贴纸“男孩”(男の子)。在川の见える丘和格拉哈姆对话，可以得知他现在正要去向某个“美丽”的女子求婚，而该女子就是贝尔……而且他说听说贝尔已经有了心上人时也没有放弃，并准备打倒那个男子重新获得她的芳心……呃，格拉哈姆的品位还真是奇怪。在暗黑坂发生剧情，又会见到前作中经常迷路的考古学家波罗(ポーロ)，他想要去罗马的地下空洞世界，却来到了这里……解开他的谜题062后，得到玩具车赛道“さばくのポーロ”。

来到下城区入口，调查门前的两名看守瓦尔米(ワルミー)和瓦尔顿(ワルートン)发生剧情。他们早就在这里待得不耐烦了，并且也早就烦透了波斯特罗过激的管理方式，所以当鹦鹉模仿波斯特罗说出下班的口令时，两个早也按耐不住的家伙马上拔腿就跑了。剧情中鹦鹉学会单词“ソテー”。当解答的谜题总数在50题以上时调查大门就可以打开门，过了这道门真的可以和另外一个自己相面对



吗？这对雷顿教授来说真是一种复杂的心情。

在大门广场与鲁德鲁夫（ルドルフ）对话出现谜题063，与米切（ミーチェ）对话出现谜题064。亚细亚街散发着古老的东方气息，而矗立在远方的高塔就是六角塔，听这里的居民说，里面住着和雷顿一样带着黑帽子的怪人。

往北前进来到赤の通り，与左边的迪兰（ディラン）和右边的维维安（ビビアン）对话分别出现谜题065和066。进入右侧店铺的门来到茶楼，与波尔蒂（ポルテ）对话出现谜题067。茶楼左侧的店铺是玩具店（おもちゃ屋），与史蒂夫（スティーブ）对话出现谜题068，解开后得到玩具车赛道"スティーブのたからじま"，调查桌子上的猫摆设出现谜题069。

出门后继续前进来到钟つき门，调查上方的钟出现谜题070。与门口的德罗伊对话，得知坏雷顿出门了。青年卢克建议先在附近收集一下情报，剧情中鹦鹉学会单词"からだ"。向左走来到广场，与正在清除墙上涂鸦的男子达米安（ダミアン）对话出现谜题071，反复切换场景再次来到广场与之对话，会陆续出现谜题072和073，其中073解开后会得到绘本3贴纸"少爷"（御曹司）。

回到赤通り与迪兰对话，迪兰表示听说坏雷顿是个变装高手，经常变装了以后才出门。进入茶楼与老板娘和黑手党对话打听消息，黑手党说他可能去了酒吧。回到大门广场与鲁德鲁夫对话，之后往右走来到青の通り，调查地上的香蕉皮出现谜题074，反复调查左侧树的树冠出现谜题148。进入书店发生剧情，见到一个名叫多克特利（ドクトリー）的男子买了一大堆书匆匆忙忙地从里面出来，而且他的鞋子和裤子都是湿的。与店主玛雅（マーヤ）对话打探刚才那位顾客的情况，玛雅说他每次都是这么匆匆忙忙地选书然后又离去，而且鞋子和裤子都是湿湿的，看上去好像他是从工作岗位上偷偷溜出来、而来的途中又有着水潭……对话中鹦鹉学会"お鱼"（おさかな）。

回到青の通り，与多克特利对话，不过他并未就自己的鞋子和裤子为什么是湿的做解释就又匆匆离开了。继续前进来到町はずれ，与左侧的米玛（ミーマ）对话出现谜题075，解答完毕后获得绘本3贴纸"家主"（当主）。与一旁的海塞尔对话，可他还是逃走了……

进入下方的门来到花鸟市场，与老板娘海萨（ヘザー）对话会发生一段有意思的对话。出门后进入上方的屋子来到猜谜莉奴（ナゾリーヌ）の家，与猜谜蜂对话，这家伙刚想夸夸其谈，不过猜谜莉奴出来用苍蝇拍把它拍了个半死……猜谜莉奴是猜谜婆婆的孙女，少年卢克等人正为没有了猜谜蜂以后碰到没法再解的谜题发愁时，猜谜莉奴表示这对自己来说也是小事一桩，因为她正是受奶奶之托来干这个的。只要调查小屋的门或者和猜谜莉奴对话都可以查看漏掉的谜题。

回到大门广场，和鲁德鲁夫对话，他似乎有些线索，不过要求雷顿先帮他给他妻子带个口信说他今天在外面吃饭了他才肯透露，而他的妻子就是花鸟市场的老板海萨。对话中鹦鹉学会单词"大叔"（おじさん）。来到花鸟市场和海萨对话把口信带给她，她却怀疑自己的老公和茶楼的老板娘波尔蒂有一腿……对话中鹦鹉学会单词"咖啡"（コーヒー）。回到大门广场和鲁德鲁夫对话，按照约定，他将提示告诉了雷顿。鲁德鲁夫表示有传闻说那个黑帽子怪人只要一有时间，就会前往可以看见泰晤士河的地方，雷顿等人不妨从这着手调查。他将河边的"露丝酒吧"（バー・ルース）的广告给了雷顿，表示如果有时间就去看看。雷顿表示在来下城区途中的山丘上就可以清楚地看到泰晤士河，而青年卢克也表示那个山丘可以前往河畔，那下一步就前去那里看看吧。对话中鹦鹉学会单词"宝石"（ほうせき），本章结束。

第八章 河畔的相会（リバーサイドの出会い）

前往书店和玛雅对话出现谜题076。在ダウンタウン入口和霍利斯对话出现谜题077。在泥棒市场与赛加尔对话，他也推荐雷顿去河畔的酒吧看看，对话中鹦鹉学会单词"犬"（いぬ）。フラットストーン通り可以触发谜题139。

回到川の见える丘后，从左侧的道路前进来

到曲がり阶段。继续前进终于来到了河畔(リバーサイド)。在前往酒吧的必经之路上，雷顿看到了一只充满杀气的兔子，卢克上前与他对话请求他让开道路却遭到了拒绝。兔子表示自己的名字叫做3号，解开它的谜题078后，3号告诉了卢克等人自己悲惨的经历。出生在下城区、和亲人失散的它没过多久就被研究所抓了起来，这就是它悲惨经历的开始。它表示研究所简直是个地狱，3号这个名字也是研究人员给它起的识别代码。研究中3号被关在黑暗的房间，当它听到“叮”的一声时，就已经在另外的房间中了，它连研究人员到底对自己做的是什么实验都不知道。解答完谜题078后得到玩具车赛道“ひみつのにんじんばたけ”。再次与3号对话，它表示自己是拼命游泳才逃出来的，看来那地方是隔着水了。解开谜题079后就可以从右边的道路前往酒吧了，不过我们可以先往北走去トンネル·南口与失意的灯台看守玛莫利斯(マモリス)对话触发谜题080。玛莫利斯的梦想就是成为一名灯台看守，原本也已经实现了自己的梦想，却由于灯台要采取机械管理而丢了饭碗。最后他来到了伦敦，找到了新的灯台看守工作，却又发现这座灯塔里全是他最讨厌的机械……解答完谜题080后获得绘本3贴纸“叉子”(フォーク)。



从3号身后的道路来到露丝酒吧前，反复调查河水出现谜题145。向酒保(バーテン)询问这里客人的情况，酒保表示这里生意一直很冷清，刚才有个常客来过，不过现在已经走了。雷顿问那位客人是不是从下城区来的，但酒保表示顾客的资料不可以轻易告诉别人。在雷顿的解释之下，酒保才有所松动，解开谜题081后，酒保说出了那位常客的事情。酒保表示，那位常客很奇怪，每次看到他时他都是不同的打扮，也就是说很喜欢变装，可能是因为出行不怎么方便，所以才想到变装的吧。那位客人的确是从下城区来的，他喜欢戴着黑色的帽子在窗边喝东西。根据这些情报，雷顿推断该名男子就是自己要找的目标，既然他已经离开了，那么应该是回六角塔去了，雷顿等人决定马上赶回去。

在酒吧前与巴顿对话，鹦鹉学会单词“ゼリー”。回到川の见える丘发生剧情，贝尔又来骚扰卢克了，在一连串肉麻的台词后，贝尔表示刚才似乎有一群不怀好意的人在找卢克他们，所以她才来告知危险的。根据她的描述，雷顿推测波斯特罗和黑手党应该已经发现了他们的行踪，因此必须抓紧赶往六角塔才行。剧情之后鹦鹉学会单词“蜜”(みつ)，本章结束。

第九章 六角塔的主人(六角塔の主)

在泥棒市场和赛加尔对话出现谜题082。在大门广场与鲁德鲁夫对话可以进行一段关于他的对话，说的是他没有和茶楼女老板不伦，并表现得自己很怕老婆。在书店与米切对话出现谜题083。与茶楼的巴顿对话出现谜题084，解答完毕后获得玩具车赛道“いそげバートン”。与波尔蒂对话出现谜题085，解答完毕后得到绘本3贴纸“手表”(腕时计)。

来到钟つき门，与德罗伊对话得知坏雷顿的确回来了，解开谜题086，他就会为大家开门，对话中鹦鹉学会单词“プレゼント”。此时回玩具店和迪兰以及维维安对话分别出现谜题087、088。

从钟つき门往北前进来到仓库街，两个雷顿的对决马上就要开始了，不过阿萝玛此时却发现雷顿教授突然不见了。少年卢克发现阿萝玛的背上被贴了一张纸条，一看发现是雷顿教授的留言：“我马上就会追上来的，别管我你们先走吧。”在仓库街与看守之一的瓦尔顿对话，出现谜题089，解答完毕后鹦鹉学会单词“カブトムシ”。

继续前进就是六角塔了，此时雷顿教授终于回到了大家身边，但他没有说自己刚才去干嘛了，只是说这一连串事件也许比他们原本想象得要复杂的多。调查门口出现谜题090，解开后就可以进入塔内了，坏雷顿真的会在塔顶等着大家吗?

一路前进，穿过大廊下来到からくり扉，调查门出现谜题091，解答完毕后门打开，鹦鹉学会单词“回转”(かいてん)。穿过らせん阶段下部来到龙の广间，与瓦尔米和瓦尔顿交谈出现谜题092，解开之后两个家伙又只好灰溜溜地离去



了，鹦鹉学会单词“兴奋”(こうふん)。镜の间调查中央的门出现谜题093，解开后鹦鹉学会单词“危险”(きけん)。继续前进穿过らせん阶段上部来到天空の间，拼出道路(谜题094)后再往前走就是坏雷顿所在的房间了。

打开房门，一个穿着与雷顿教授几乎一模一样的男子出现在众人面前。面对众人的质疑，坏雷顿诡异地笑着表示自己是如假包换的赫尔夏洛·雷顿。

“很可惜，你不可能是未来的我。因为我有证明你不是赫尔夏洛·雷顿的简单方法。”雷顿教授指着眼前的男子说道。此时出现谜题095，解开后继续剧情，鹦鹉学会单词“赤色”(あかいろ)。

“我口袋里有个小球，这个球是红色的还是蓝色的，你知道吗？”雷顿问眼前的男子。

“真不像我，解谜是需要理论性证明的，而不是靠猜和预言。”男子说道，面对雷顿的提问他显得很沉着。

“也就是说你不知道咯？”

“是的。”

“那就太奇怪了。”雷顿说着，转头问身边的卢克，“卢克，堆积起来的积木如果抽掉了下面的积木会怎样？”

“会崩溃。”卢克几乎没有思考就脱口而出。

“不错，积木不是堆在空中的，需要底下有其他积木支撑它才行。”雷顿重新将目光对准了眼前自称是未来的自己的男子，“如果你是我，那你就不可能不记得10年前看到的这个局面。因为记忆的积木是不会被抽离的。”

“原来如此，那你口袋里的小球是什么颜色的？”男子依然表现得自信和冷静。

“是空的，根本就没有什么小球。”

“坏雷顿”见状，知道自己已经无法再隐瞒，脱去了外套和帽子。

“果然是你，斯坦甘博士，哦不，你的真名是阿朗·迪米特利。”

假装雷顿之名到处诱拐科学家的人正是迪米特利，也就是在时光机完成仪式上消失的斯坦甘博士。因为他制造完美的时光机需要雷顿的协助，所以他就自己扮演了一个恶贯满盈的未来雷顿，这样真正的雷顿就会因为无法对自己的名声遭到破坏坐视不管而来到这个世界。更加确切地说是，迪米特利需要的是雷顿的记忆，而且通过之前塔内的机关，他已经成功扫描并拷贝了雷顿的记忆。这一切的目的，就是为了能够回到从前并重新来过某一天——那一天正是多次元物理研究所爆炸事故的发生日，也就是在那一天，他失去了一切。迪米特利一直暗恋着克莱雅，一直都无法直面克莱雅的死，而为了能够回到回到事故发生前一天救下克莱雅，他需要追溯和克莱雅之间有着很多接点的雷顿的记忆，从而找到克莱雅死前的“时间流动分歧点”，为时间的转移定位。

迪米特利表示自己的计划已经不是雷顿可以阻止的了，因为雷顿身边不过几个人，但他却有着自己的黑手党。此时会进入谜题战002(雷顿VS迪米特利)，雷顿凭借自己的聪明才智，证明了迪米特利的党徒并没有那么可怕。但对此迪米特利却丝毫没有惊慌，他启动机关移开了一旁的书架，里面囚禁的，正是之前失踪的比尔首相。还没等雷顿等人反应过来，他们的周围已经竖起了栅栏，雷顿一行被困在了笼子里面。而正当笼子中的卢克等人挣扎着准备逃走时，戏剧性的一幕发生了，笼子外面又出现了另一个雷顿教授。

“迪米特利博士，很可惜，真正的雷顿在这里。”笼子外的雷顿对迪米特利说道。而就在此时，笼子中的雷顿教授脱去伪装露出了真身，他就是前两作中一直阻挠雷顿的奸角唐·保罗(ドン·ポール)……

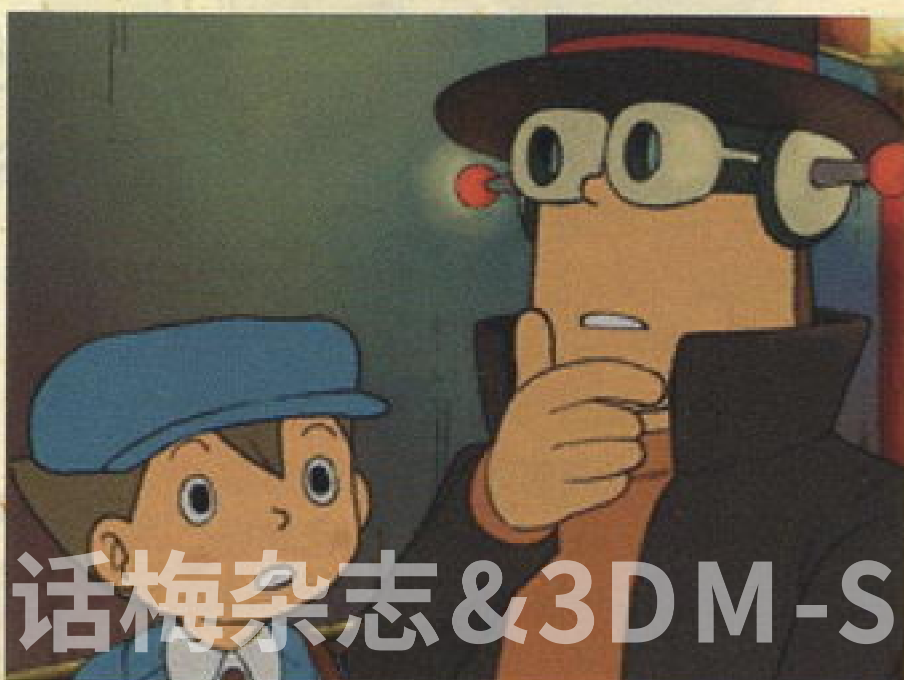
“王牌可是要留到最后才出手的，作为英国绅士。”雷顿说着，为众人打开了笼子(谜题096)，“迪米特利博士，这样形势就逆转了。”

“哼哼，你以为这里是哪里？这里是‘家族’的根据地。”迪米特利依然是一副自信满满的样子。

“你真是太天真了，迪米特利博士，你以为我会不留几手来这里？我刚才在这座塔的装置上做了点手脚，现在下面应该已经是一片混乱了吧。”

此时波斯特罗冲进门来，带着迪米特利逃走了，而一起被带走的还有比尔首相。临走时迪米特利拉响了警报，他的手下正在逐渐赶到。反复调查上方的钟出现谜题151。调查桌子出现谜题097，雷顿等人利用隐藏通道离开，分两批同时逃走，雷顿、唐·保罗和少年卢克一组，青年卢克和阿萝玛一组，雷顿表示逃出去后在旅馆集合。

来到非常阶段后，从左边的门逃走。逃出六



角塔后少年卢克和唐·保罗吵了起来，少年卢克还是对唐·保罗这个坏家伙突然站在自己一边存在怀疑。不过雷顿表示现在的唐·保罗是值得信赖的，因为当时雷顿想瞒过迪米特利以及塔内那些肉眼看不见的监视装置，所以才需要变装达人唐·保罗的帮忙。而之前雷顿和卢克在这个世界中所见到的休雷达博士和德鲁莫纳学长，其实都是由唐·保罗乔装的，原因是当时"休雷达"见到少年卢克时丝毫没有惊讶(因为在这个时代卢克应该是23岁了)，而"德鲁莫纳"学长一直以来都是戴的假发，假发可不会因为人年纪变老而变白。当时雷顿在旅馆见到"德鲁莫纳"学长时，就立刻知道他是唐·保罗乔装的，所以之后雷顿悄悄质问了唐·保罗，得知他是迪米特利雇来监视并将诱导雷顿等人的。但是当雷顿将发生的事情全貌告诉唐·保罗并拜托他和自己携手解开重大谜团时，唐·保罗还是答应了，而这个最大的谜团就是克莱雅。

在雷顿成为教授那会，克莱雅是个很了不起的科学家，和迪米特利在同一个研究室工作。在那起爆炸事故中，她成了不归人。虽然事故有着诸多疑点，但是因为某些人施压，所以普通人无



法知道真相。虽然雷顿一直尽力想要查明事故背后的真想，却也一直无果。也许是迪米特利认为她的死是和自己有关的吧，所以为了回避那次失败，他一直沉迷于穿越时空的研究。而唐·保罗也一直爱慕着克莱雅，当年正是因为克莱雅爱上了雷顿，感觉绝望的唐·保罗才将雷顿视为宿敌，并形成了现在这样"三岛平八"式的发型。由于唐·保罗的变装帮雷顿争取了不少时间，雷顿进行了部分调查并且颇有收获，不过他目前还有些事情需要确认。先回旅馆吧，阿萝玛和青年卢克应该已经在那等候了。剧情中鹦鹉学会单词"ごめんね"，本章结束。

第十章 穿越泰晤士河（テムズを越えて）

仓库街调查地上的香蕉皮出现谜题098，解答完毕后得到绘本3贴纸"园丁"(庭师)。在钟つき门发生剧情，唐·保罗表示自己想要单独行动，不过对于目的他暂时保密，还说敬请大家期待。既然未来的雷顿已被证实是假的了，少年卢克不知道雷顿教授下一步要干嘛了，而雷顿的目标很明确，下一步就是把比尔首相救出来。迪米特利除了六角塔外，应该还有其他藏身之处，等回旅馆和阿萝玛碰头后，雷顿准备立即展开调查。剧情中鹦鹉学会单词"怒り"(いかり)。

回旅馆可以搭乘地铁，当然也可以一路走回去，沿途顺便解开一些谜题。赤の通り与迪兰对话出现谜题099。玩具屋与维维安对话出现谜题100，解答完毕后获得绘本3贴纸"管家"(执事)。大门广场和米切对话出现谜题101。书店和玛雅对话出现谜题102。カジノ里和乔拉克对话出现谜题103。铜像前广场与雷万对话出现谜题104，此时也可以让鹦鹉和他交谈来完成迷你游戏。フラットストーン通り与切尔米对话，出现谜题105。アーケード东口与吾兹对话出现谜题106。

回到旅馆前发生剧情，少年卢克提出了疑问，迪米特利说为了救克莱雅要进行时光机实验，但是刚才在六角塔上却没有看到机械的踪影。雷顿由此推断，迪米特利在其他地方肯定还有着研究设施。在旅馆大堂与贝琪对话出现谜题131，解答完毕后获得玩具车赛道"ベッキーのおつかい"。

回到客房发生剧情，阿萝玛已经在里面等候雷顿等人了，但是青年卢克却不在。阿萝玛表示他们回到旅馆的时候，有个黑衣男子在大堂等着青年卢克，雷顿推测该人是布其。在与布其交谈过后，青年卢克就匆匆离去了，并且表现得有些慌张，也没有说自己到底去了哪里。此时贝琪在外面敲门说有客人来访，来的是切尔米警官，他表示自己刚才看见了和在多次元物理研究所爆炸事故中遇害的女子酷似的人。对话中鹦鹉学会单词"爆发"(ばくはつ)，之后阿萝玛与雷顿等人一起行动。

在旅馆大堂发生剧情，雷顿得知了穿越泰晤士河的方法。听玛格丽特说，泰晤士河下有条隧道，以前常有人用它来过河，但最近却被黑手党封锁了，经常在泥棒市场出入的赛加尔可能知道



打开它的方法。对话过后鹦鹉学会单词“笑颜”（えがお）。

和周围的路人们交谈可以收集青年卢克去向相关的情报，在南通り与黑手党对话出现谜题107，解答完毕后他说青年卢克往大通り方向去了。在大通り与贝尔对话收集情报，在フラットストーン通り地铁口与切尔米对话，得知青年卢克似乎没有使用地铁，所以雷顿推测他可能朝泰晤士河方向去了。

来到铜像前广场，少年卢克走到了铜像前。卢克看着铜像，显得有些依依不舍，他的父亲由于工作的原因要搬到很远的地方去了，他过不了多久就必须和雷顿老师分别，但他实在舍不得和自己的良师益友雷顿分开。雷顿安慰他说，真正的朋友是不会随着时间和空间的隔阂而疏远的。在雷顿的鼓励下，少年卢克重新振作，并与雷顿再度展开调查。少年卢克表示，之前那些穿着白衣的人穿的应该就是研究所的制服，而根据他们鞋子都是湿的这点共性，推测他们肯定是从有水的地方来的，研究所应该就在泰晤士河附近。

来到泥棒市场，与左边的猫对话出现谜题108，解开后获得绘本3贴纸“猫”（ネコ）。与赛加尔对话询问利用隧道的方法，正确回答他的谜题109后，赛加尔告诉雷顿在岸边有一个砖制的隧道入口，虽然它被关闭了无法使用，但是只要按下门上的开关它就会重新开放，对于擅长解谜的雷顿等人来说，这应该不算什么。对话后鹦鹉学会单词“ジャンプ”。

来到隧道南口，调查入口的门出现谜题110，解开谜题后进入フット・トンネル。隧道中果然全是积水，难怪那些科学家们的鞋子都会湿掉了。剧情中鹦鹉学会单词“石ころ”（いしころ）。与德罗伊对话，如果解开的谜题总数在80以上他就会让开道路。继续前进来到隧道的另一头，本章结束。

第十一章 时光机研究所（タイムマシン研究所）

前面就是研究所了，但大门紧闭着，雷顿等人只能想其他办法进入。调查入口左侧的小门出现谜题111，解开谜题后从小门进入研究所，进门后发现唐・保罗已经先行赶到，之后就可以与他一起展开行动了，鹦鹉学会单词“とっておき”。调查左侧下水道梯子处出现谜题112，解开后利用梯子下去，鹦鹉学会单词“猿”（さる）。来到通用口发生剧情，唐・保罗表示这里貌似是运入研究材料的通路，雷顿发现了堆积在这里的资材，露出了深刻的表情。对话中鹦鹉学会单词“王样”（おうさま）。在通用口反复调查水面出现谜题150，调查卷帘门出现谜题113，解开该谜题后可以打开卷帘门继续前进，另外鹦鹉学会单词“棒”（ぼう）。

来到仓库后，发现之前在街上遇到的科学家霍利斯正在这里进行研究，不过碍于迪米特利的影响力他总是显得畏首畏尾的，没说几句话他就吓得提醒雷顿一起躲了起来，原来是瓦尔米和瓦尔顿这两个傻瓜看守来了。调查这两个家伙发现他们依然很懒散，对这份吃力不讨好的看守工作



很是抱怨，而从瓦尔米的话中可以得知他们要在这站岗10个小时才会交班。此时出现谜题114，雷顿拜托霍利斯启动机器，让上方的木箱掉落在这两个家伙头上从而把他们砸晕，鹦鹉学会单词“ぶつけた”。两个家伙晕倒后，雷顿继续和霍利斯说回了刚才的话题，他表示自己想要阻止迪米特利博士研制时光机的计划，解放他抓来的人们，如果可以，他想通过和谈来解决问题，所以雷顿希望霍利斯能告诉自己迪米特利所在的地点。霍利斯说迪米特利应该在中央研究室，反正现在看守

也晕倒了，他表示自己愿意带路。离开前雷顿向霍利斯确认了一件事情，这个仓库里放着的看起来不像是什么时光机的部件，而是一些战车啊导弹什么的军工品，霍利斯说那些都是其他小组负责的东西，并表示这不像是迪米特利的指示。

继续前进来到C廊下，与克雷格对话，当他得知眼前的人就是真正的雷顿教授并且能帮助他回到10年前时，他也非常乐意帮忙，并说波斯特罗貌似已经发现了雷顿的行踪。对话中鹦鹉学会单词"嬉しい"(うれしい)。

往北方移动来到大研究室前，调查中央关闭的门出现谜题115。解开谜题后正要进门，波斯特罗带着手下赶来想要拿下雷顿等人。此时旁边的小门突然打开了，酷似克莱雅的女子出现并带着雷顿一起逃走。女子表示自己是克莱雅的妹妹萨莉娅斯(サリアス)，为了调查10年前姐姐死亡的真相而来到了这个时代，她认识雷顿，也知道他和克莱雅之间的关系。因为人数太多，为了不被黑手党一网打尽，唐·保罗建议兵分两路逃走，他和萨莉娅斯一队，而雷顿则负责几个孩子。在逃走前，萨莉娅斯告诉雷顿这个城市隐藏着可怕的秘密，并说一切答案都在蓝色的海洋中，她表示自己会在那里和雷顿汇合。对话中鹦鹉学会单词"美しい"(うつくしい)。

逃出去后，雷顿推测刚才萨莉娅斯提到的"蓝色海洋"是暗号，因为不可能在敌人面前说具体的汇合地点。根据推理，雷顿判断汇合地点就是露丝酒吧(蓝色海洋=BLUE SEA，去掉首尾就是LUESE，即露丝酒吧)。

逃到隧道的北口时发生剧情，卢克问起了当年的那起爆炸事故到底隐藏着怎样的谜团。雷顿说那起事故不仅是一次单纯的大爆炸，当他听说事故发生而赶到现场时，研究所还在熊熊燃烧，而且连隔壁的公寓也倒塌了，情况惨不忍睹。在对克莱雅的死感到绝望时，那些在事故中失去了亲人的孩子们的哭喊声也无法令他忘怀。在经受了沉痛的打击之后，雷顿发现了一件奇怪的事情，那起造成了多人丧生的事故事后却几乎没有被报道过。于是他开始自己调查事故，以及和克莱雅一起从事研究的科学家。可是似乎有部分政治家在背后施压，雷顿在调查中遭到了袭击并差点遇难，他的研究所也被人调查过，一片狼藉，他当时收集的一些关于事件的资料也被人为销毁了。那时雷顿才知道，那并不是简单的事故，背后有着政府关系者在干预。当时的真相到底如何，迪米特利应该知道，而雷顿神秘兮兮地说知道的人应该还有一个，他表示去酒吧应该就能水落石出了。剧情完毕后鹦鹉学会单词"悲しみ"(かなしみ)。

回到隧道后发现了迷路的考古学家波罗，解开谜题116帮助他后，鹦鹉学会单词"爱"(あい)，至此鹦鹉的词汇就全部学完了，前往各地完成相关的迷你游戏吧。回到隧道南口后本章结束。

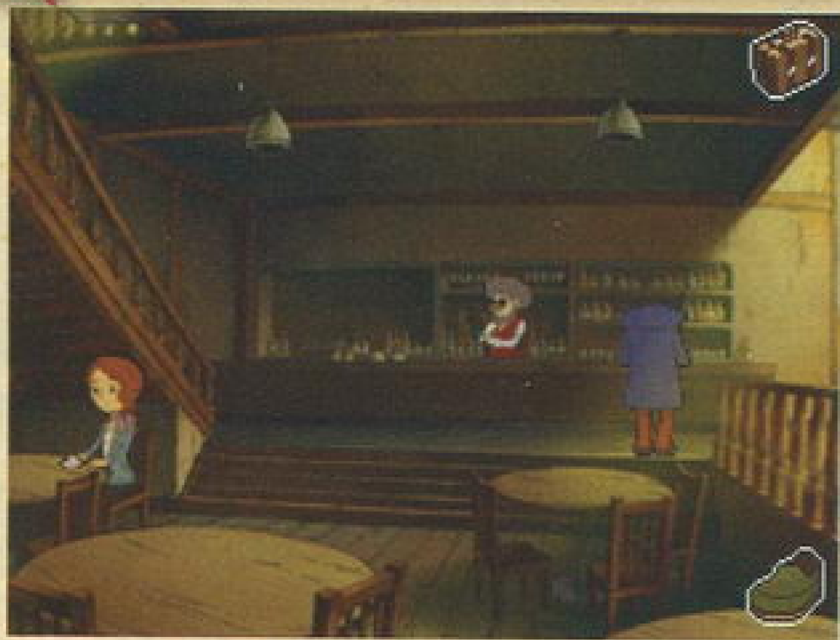


第十二章 真相大白(明かされる真实)

在隧道南口发现了切尔米警官和巴顿，雷顿表示正好叫上他们一起去酒吧。与切尔米对话出现谜题117，解答完毕后获得绘本3贴纸"雕刻"。

来到酒吧前意外地见到了久未露面的青年卢克，他表示自己是追踪一个形迹可疑的女子来到这里的，该女子一直都跟在雷顿身后行动，这也是他要单独展开行动对其进行调查的原因。雷顿推测他所说的那个女子就是萨莉娅斯。

进入酒吧，与萨莉娅斯对话发生剧情。人都到齐了，而此时的雷顿也对隐藏在这个城市的恐怖真相有了答案。雷顿表示，这个城市是一个欺骗他们的巨大圈套，目的就是为了让他们所有人能够相信他们来到了10年后的世界，而穿越时空这样的"时光机"当然是不会存在的。人们全都深信自己在那家钟表店进行了时空穿越，但是那个钟表店本身就是一个骗局，因为它根本就是一个可以移动到地下的升降电梯。迪米特利利用了伦敦下方的地下空洞，制作了一个假想的城市。为了让那些被拐来的科学家们全力投身于时光机的开发，迪米特利炮制了10年后的伦敦这一骗局，因为只有这样那些被软禁的科学家才会为了回到自己的时代而不断努力研究，直到制作出完善的



时光机。

“如果可以的话，之后的事情我希望能够全部从你的嘴里说出来，为什么你要这么做……”雷顿说着，转身面向了在吧台旁收拾东西的酒保。

“哦？你发现了？”酒保对自己的身分被拆穿一点都不惊讶，他脱去伪装，露出了迪米特利的真身，而这个酒吧也就是他的老巢，“既然你全都知道了，那就没办法了，你们就全部死在这里吧。”迪米特利表示自己在酒吧里埋了大量炸药，只要他一启动开关，地面设定的传感器就会开始运作，只要有人踩上去炸药就会立刻爆炸，不过这些传感器不会对他产生反应，因此他可以大摇大摆地走出酒吧。

不过为了与雷顿的较量公平起见，迪米特利给了雷顿一张图纸，问他能不能在上面找到所有的传感器，此时进入谜题战003（雷顿VS迪米特利），解开谜题后将纸倒转，发现传感器组成了“LIE”这个英文，即谎言，其实根本没有什么炸药。

与迪米特利对话，他自愧不如雷顿，乖乖认输了。迪米特利表示，10年前，作为科学家研究时空转移装置的他和比尔·霍克是同事，也是好友，那时他们对研究倾注了全力。实验渐入佳境，到了需要用“人类”来进行实验的时刻。比尔表示想让同在一个研究所的克莱雅走上实验台，迪米特利当然强烈反对，因为他深爱着克莱雅，就算只是单恋，他也不想失去她。在实验前，迪米特利发现了装置存在的缺陷并告诉了比尔，但是比尔根本听不进去。后来迪米特利才知道，比尔将技术出卖给了企业以换得更多的报酬。急功近利的他为了快点得到结果，启动了未完成的机器，于是才酿成了那样的悲剧。当他发现比尔的计划时已经太晚了……爆炸事故发生了，克莱雅离开了人世，比尔明知道危险，却没有中止实验，他虽然也受了重伤，却奇迹般地活了下来。迪米特利同时丧失了自己的梦想和所爱的人，从此一蹶不振，但比尔却从购买技术的企业那里得到了一比巨大的资金成为了大富豪，他利用这笔财力甚至进军政界，并最后成为了英格兰的新首相。迪米特利憎恨害死了克莱雅还这样大摇大摆过日子的比尔，所以他要制造真正的时光机，向比尔证明自己，而最重要的是他想回到那一天，拯救克莱雅。

“克莱雅已经死了，时间是不可能倒流的。”雷顿理解迪米特利的心情，但有些事情是无法再改变的了。

“雷顿，你真的是这么认为的吗？”迪米特利问道。

“是的……但是，却有人利用了你策划了恐怖的计划。”雷顿表情严肃地说道，“那个人利用了你，为了达到自己的目的。”

“你说什么？他是谁？”迪米特利显得有些震惊，脸上再也没有曾经的自信与沉着。

“他是活跃在整起事件的背后黑幕一般的人物，那个人就是你！”雷顿说着，伸手指向了一旁的青年卢克。

“你说什么？雷顿老师。”青年卢克显得有些莫名其妙。

“装傻是没用的，卢克……哦不，也许应该叫你克劳斯（クラウス）更加合适。当我解开这个谜的时候，我也不禁打了个寒颤，为你和迪米特利这个壮大而恐怖的计划。克劳斯，你欺骗了本该是你同伙的迪米特利。”

在场的人鸦雀无声，听着雷顿教授为他们揭露背后的真相。“克劳斯，在你面前，迪米特利只不过是一个你壮大复仇剧本的临时演员而已。在10年前的实验事故中，你失去了双亲。你住的地方就是事发大楼的隔壁。根据记录，发生事故的大楼旁边的建筑物倒塌并有10多名死伤者，其中就有你的双亲。当时13岁的你一夜之间成为了孤儿。当时，向让你遭受这样灾难的人复仇支配了你的心灵。之后过了不知多久，你成为了另一户人家的养子。收养你的阿尔巴特罗（アルバトロ）年事已高无依无靠，并且持有着巨大的财富，你



和夫人之间萌生了像真正亲子一样的感情。但是5年后，夫人就去世了，你得到了巨额的遗产。之后进入高校上学的你，开始在报社打工。继承了大笔遗产的你根本没有必要打工，肯定是有着什么调查目的，接着你终于找到了常年寻找的复仇对象。通过报社的情报网络，你查清了当时事故的首谋者是比尔·霍克首相和阿朗·迪米特利，从那时起你的复仇就开始了。首先你接近迪米特利，唆使他重新开始时光机研究，你有着相当巨大的财力，于是你的'10年后的伦敦计划'就这么开始了。并且你还利用记者的立场，以开发时光机需要众多科学家为理由调查了优秀的科学家并进行诱拐。接着，你和迪米特利将这些科学家囚禁在了'虚假的未来伦敦'。但遗憾的是，那些科学家们几乎没有在从事时光机的研究。"

"你说什么？"迪米特利再度震惊。

"克劳斯缩小了绑架来的科学家中从事时光机研究的成员，并开始制造强力的军事兵器。"

听到这里，克劳斯也不想再掩饰了，他明确表示自己一开始就根本没有想过要制造什么时光机，他只是想向那帮愚蠢的科学家和政治家复仇而已。"给你们看看吧？我制造的到底是什么东西。"克劳萨说着，一把拉着阿萝玛就跑出了酒吧。泰晤士河中的"灯台"从水中升起，渐渐露出本来的面目——一座隐藏在水底的巨大移动要塞。

第十三章 疯狂的要塞（狂気の要塞）

分别与切尔米和萨莉娅斯对话，萨莉娅斯虽然早就知道迪米特利被什么人欺骗，在他不知情的情况下制作武器，但没有想到对方会造出如此巨大的怪物。雷顿让萨莉娅斯先前往市里安全的地方避难，自己准备前去要塞救出阿萝玛。与唐·保罗对话，商量进入移动要塞的方法。唐·保罗表示已经帮雷顿修好了车子，利用它加大马力应该就可以冲上要塞。

在前去川の见ぇる丘发生剧情前，可以先去完成一些未触发的谜题。与アーケード前的马克思对话出现谜题132，在泥棒市场与赛加尔对话出现谜题133，仓库街与巴吉尔（バージル）对话出现谜题136，赌场大堂与哈罗尔德对话出现谜题138（解开后获得绘本3贴纸"家庭教师"），仓库街再次与巴吉尔对话出现谜题140，赌场内与拉尔夫（ラルフ）对话出现谜题141，再次与拉尔夫对话出现谜题142（解开后获得玩具车赛道"すっからかんのラルフ"），时计店前与泰勒对话出现谜题143。

回到川の见ぇる丘，发现保罗果然把车子修好了，不过还有最后的螺丝没有搞定，解开谜题118后车子就彻底修好了。将其他人安顿在地面后，雷顿和卢克驱车来到了移动要塞解救阿萝玛。调查车子附近的门，解开谜题119后继续前进。

移动仓（移动ポッド）前调查门，得知阿萝玛被关在空调管理室。解开谜题120后启动移动仓，进入仓内调查墙上的地图，先选择前往空调管理室（くちょうしつ）。来到空调管理室后，发现阿萝玛被关在了容器中，调查阿萝玛出现谜题121，解开谜题救出阿萝玛。离开时雷顿让卢克和阿萝玛先回去，自己还要去阻止克劳斯，但卢克和阿



萝玛显然不愿意先走，既然没有时间说明了，那大家就一起行动吧。离开房间时发生剧情，听到外面有脚步声，雷顿吩咐大家赶紧先躲起来，两个党徒发现阿萝玛不见后，准备去监视室向克劳斯报告，雷顿也因此得知了克劳斯就在监视室。

回到移动仓，屏幕中傻乎乎的党徒又说漏了嘴，透露了前往监视室要密码，此时出现谜题122，解开密码后进入移动仓选择前往监视室（かんししつ）。在监视室前与多鲁甘（ドルガン）对话出现谜题123，解开谜题后得到绘本3贴纸"仆人"（お手伝い）进入监视室，与克劳斯对话发生剧情。

"收手吧克劳斯，只要比尔和迪米特利说出过去实验的真相，那么他们就会被追究责任的，你的复仇结束了。"

"不，还没有，对管理这个国家的食古不化、自以为是的人们，如果没有牺牲他们就学不到任何东西。我成为记者后知道了很多事实，和我有相同遭遇的并不只是我一人。为了社会的进步，小小的牺牲对于这帮人来说根本就不算什么。所以我要用我的双手改变世界。"

此时雷顿等人周围的地板开始下陷，只剩下周围最后的一小圈落脚点，解开谜题124后周围恢复正常，但这次克劳斯启动开关逃走了。克劳斯放出了移动要塞的武器，打破了地下世界上方伪造的天空，巨大的移动要塞来到了地面上的伦敦，并开始向无辜的百姓们进行攻击。

此时后方的门打开了，进来的人是萨莉娅斯，她表示自己有个主意。这个要塞某处有个动力室，只要前往那里说不定就能停止要塞的运作。不过这个要塞这么大，怎么才能找到动力室呢？雷顿表示监视室中有很多反应要塞内部情况的监视器，说不定就可以从这些影像中找到动力室的位置。调查监视器出现谜题125，顺利找到动力室的所在地。

监视室前发生剧情，卢克问萨莉娅斯是如何到要塞中来的，刚才他和雷顿来这里可是费了好大的劲呢。萨莉娅斯笑着说自己是拥有不死身的魔女，是坐着扫帚飞上来的。当然这只是玩笑，从右侧的门来到空中甲板(空中デッキ)，众人发现了唐·保罗的飞机，原来萨莉娅斯是拜托唐·保罗通过远程操作将自己带到这里来的。利用飞机就可以在移动要塞和地面之间往返了，一些之前没有解开的谜题和要素可以现在去完成。

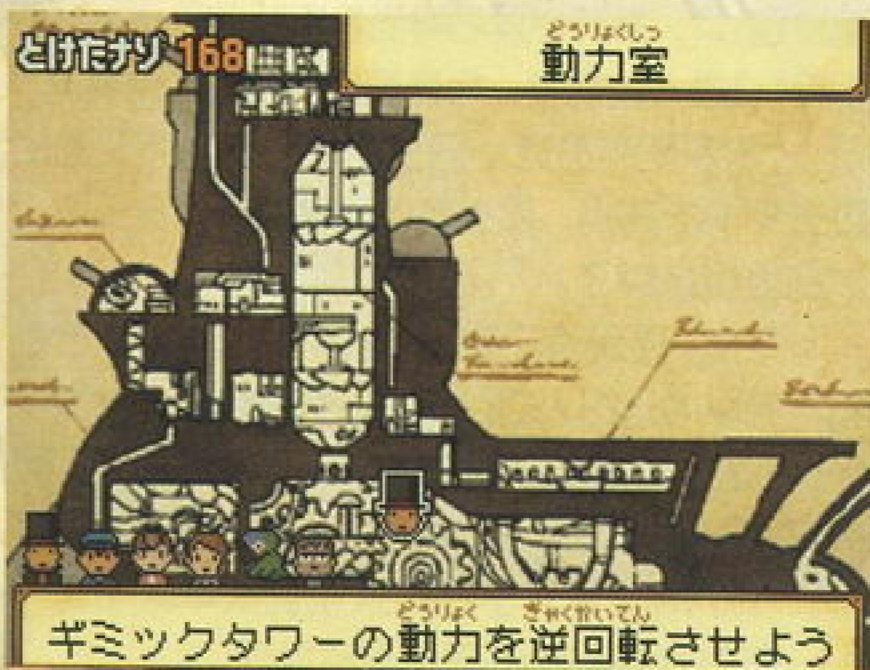
回到移动仓调查中央的地图，之后再调查左边绿色的监视器输入动力室的坐标，这样再度调查中央的地图就可以选择前往动力室(どうりょくしつ)了。来到动力室，调查画面中央的动力



源出现谜题126，解开谜题后解除动力装置，却发现比尔首相被囚禁在了动力装置中。此时监视器的屏幕中出现了克劳斯的身影，他说只要雷顿给比尔松绑，那么要塞就会发生大爆炸，而且这个爆炸足以将整个伦敦夷为平地。调查比尔首相，发现炸弹会感知比尔首相的心跳声，如果心跳声消失，那么起爆装置就会启动，但雷顿表示可以切断感知回路来解救首相。萨莉娅斯将当初雷顿送给克莱雅的怀表交给了雷顿，这是她在姐姐的遗物中找到的，现在已经坏掉了，不管怎么卷动发条，过10分钟它就会停下来。雷顿明白萨莉娅斯的意思，她想用怀表走动的声音来代替心跳声，在将连接比尔首相的终端线路解开的同时，再连接上怀表的话，也许就可以救下首相。但是尽管这样，10分钟后炸弹还是会起爆。解开谜题127后救出比尔首相，本章结束。

终章 最后的时间旅行（最后の时间旅行）

下一步是将要塞的移动动力逆回转。调查动力源，萨莉娅斯表示只要将动力控制中枢的入力和出力颠倒，要塞就会逆向行走。解开谜题128后动力开始逆行，要塞开始崩坏。由于内部机制发生了紊乱，这个时候从要塞的上方逃出去是很



危险的，这样就只能从原本的底部逃生了。

来到タワー基部，调查车子之后逃离要塞，又是一段惊心动魄的车程……途中发现障碍物，解开谜题129、利用炸弹炸掉障碍继续前进。由于前方没路，车子开始往下坠，这时雷顿想起了唐·保罗之前和他说过的话：在紧急时刻按下红色开关，会有意想不到的惊喜发生。雷顿按下开关，车子突然长出了双翼，在天空翱翔了起来，帮助众人脱离了险境。飞行中，雷顿等人看到了被困在要塞中来不及逃脱的克劳斯，萨莉娅斯想要回要塞去救他，因为她认为错不全是他。在萨莉娅斯的建议下，雷顿开着飞车返回了要塞。萨莉娅斯跳下飞车独自前去救克劳斯，雷顿也表示等把其他人安全送到了地面，就再回来接萨莉娅斯和克劳斯。在萨莉娅斯的开导下，克劳斯终于同意了与她一起回到地面。要塞最终还是爆炸了，不

过由于雷顿事先改变了它的移动轨道，所以要塞掉入地下进行了爆炸，对地面的伦敦几乎没有什么影响。

比尔首相招呼身后的警察将克劳斯逮捕并准备带走，但雷顿却阻止了他，表示自己还有几句话想对克劳斯说。克劳斯表示对自己来说，雷顿教授确实是个会破坏计划的危险人物，但最后他还是按照迪米特利的意愿把雷顿叫到了那个地下世界，并在与雷顿一起行动的时候慢慢喜欢上了和他在一起的感觉，这也许是因为他在和自己内心的疯狂作战的同时，希望有谁能够阻止他吧。而克劳斯很欣慰最后阻止他的人是雷顿，因为在当年的那起大爆炸事故中，也是雷顿安慰了素不相识的自己。

“放心吧，我一定会赎罪的，而且期待再次与您的相遇，雷顿老师。”克劳斯说着，跟随警方离去。

“哼，龌龊的罪犯。”比尔·霍克不屑地说道。

“犯下越大的罪，就越难理解罪孽的深重。不，只要是自己犯下的罪，自己都不会发现。”切尔米警官用明显带有针对性的语气讽刺比尔道。

“对不起，都是因为我自己的私利，才让这么多人被卷了进来。”迪米特利走到雷顿面前忏悔道，“事到如今已经很难分辨了，这究竟是对克莱雅的爱，还是作为科学家的尊严，也许这是一个长达10年一场梦吧……不管如何，我最后都被你彻底打败了。但是雷顿，你的推理有一点是错误的。”

“诶？”雷顿有些疑惑。

一旁的萨莉娅斯早已热泪盈眶：“马上就是真正的分别了呢，赫尔夏洛。看来你很珍爱你的那顶帽子呢。”

听到这里，雷顿仿佛恍然大悟。

“我按照你说的进行了调查，但是克莱雅·弗利根本就没有什么妹妹。”切尔米说道。

“你说什么？难、难道……怎么会……”

“赫尔夏洛……”克莱雅含着泪水深情地看着雷顿。

“10年前的实验并没有完全失败，实验中她被带到了这个时代。”迪米特利说道，言语中带着伤感，“时光机在那天其实已经完成了，但是它还并不完全。被带到这个时代的克莱雅发生了异变，身体被逐渐拉回原本的那个时代，这是不完全的装置所引起的现象，她在这个世界消失只是时间问题。所以我要制造完全的时光机，让她留在这个时代。如果回到那个时代，她就会因为那起事故而……”

“但是我反对，如果改变时间流向，那么就会在时空某处形成歪曲。如果本该死去的人活了下来，那么肯定会有人代替其牺牲。时间的流动是不能这么轻易被改变的，但是迪米特利却一点也听不进去。所以我要帮助你阻止他，因为我们所做的事情，是绝对无法被原谅的。”克莱雅的话听起来有些自责，“迪米特利，让它结束吧……”

“嗯，我知道。长久以来，我一直在犯着错，我会用自己的双手处理掉时光机的。”

“马上就要分别了呢，赫尔夏洛。我不得不回去……回到和你分别的那天……”克莱雅走到雷顿面前，雷顿双手将她拥入怀中，克莱雅轻轻吻了一下雷顿，强迫自己扭过头去准备离开。

“看来时间快到了……能见到你我真的很高兴，马上就要结束了，我最后的时间旅行……”克莱雅的身体开始慢慢消失。

“我……我直到现在，都一直深爱着你！克莱雅！”雷顿再也控制不止自己的情绪了，眼泪从眼眶飞迸而出。

“我知道，你的事情我全都知道。我值得信赖的英国绅士，再见了，赫尔夏洛·雷顿，谢谢你……”与雷顿道别后，克莱雅消失得无影无踪。伦敦下起了雪，浪漫得那么凄美。

没过几天，雷顿教授又迎来了第二次离别。由于父亲工作的原因，卢克不得不与雷顿教授分别了，舍不得离去的他垂着头轻声哭泣。

“卢克，不要在别人面前哭哦，作为英国绅士。”

“我……我还不是英国绅士。”听到这里，卢克再也忍不住了，扑入雷顿怀里大哭起来。

客轮的汽笛声响起，卢克最终不得不踏上了行程。

不知过了多久，雷顿收到了卢克的来信，卢克在信上表示自己在那边一切都安好，不过最近他周围发生了不可思议的事件，而能解开该谜题的，只有雷顿老师和自己。卢克在信上附带了事件的资料(谜题130)，并期待着雷顿的光临。当雷顿教授与少年卢克重逢的那一刻，新的冒险也将揭开帷幕……



全谜题答案

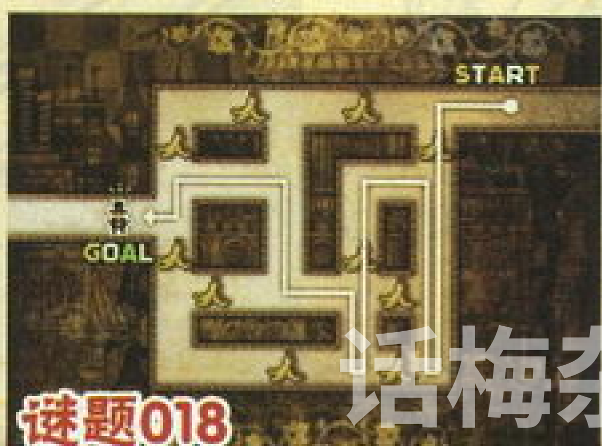
编号	答案
001	最上排右起第2张桌子
002	H
003	ゆめ
004	3
005	左上角沙漏形的部分
006	10
007	2
008	12或0
009	B
010	きんようび
011	见图"谜题011"
012	5
013	C
014	左上角
015	ICE
016	よる
017	8
018	见图"谜题018"
019	15
020	びようし
021	见图"谜题021"
022	下方白色的椭圆形阴影
023	47
024	に
025	east
026	P
027	カジノ
028	见图"谜题028"
029	见图"谜题029"
030	4
031	B
032	C
033	6
034	SOS
035	C
036	こえ
037	C
038	华容道类谜题
039	C
040	2、3、1、5
041	B
042	见图"谜题042"
043	见图"谜题043"
044	WC
045	37
046	A
047	左 白帽红衣绿裤、中 绿帽红衣白裤、右 红帽绿衣白裤

编号	答案
048	10CM
049	B
050	びょういん
051	他杀
052	B
053	见图"谜题053"
054	见图"谜题054"
055	クウコウ
056	1
057	6和9
058	连按5次左
059	按照红→绿→蓝→红→黄→绿→蓝→黄的顺序点击青蛙
060	A
061	见图"谜题061"
062	按照红→黄→白→红→黑→绿→黄→白→红→黑→绿→黄→蓝→黄→绿的顺序点击青蛙
063	3
064	C
065	さかみちを いくとじかんがかかる
066	A
067	1
068	见图"谜题068"
069	C
070	B
071	しろ
072	あか
073	见图"谜题073"
074	见图"谜题074"
075	见图"谜题075"
076	5
077	20
078	カエル
079	D
080	3
081	6
082	A
083	0
084	ほんにん
085	1
086	华容道类谜题
087	0
088	1磅3个、2磅2个、3磅1个
089	F
090	A

编号	答案
091	G
092	在桥下部位画圈
093	见图"谜题093"
094	华容道类谜题
095	D
096	从下往上数第2行左起第一个L
097	见图"谜题097"
098	见图"谜题098"
099	右下的房间
100	74
101	见图"谜题101"
102	27、33、15、24
103	は
104	右下的自己，不是ABCD中的任何一人
105	A
106	ライオン
107	E
108	110
109	右5次、左1次、右2次、左1次、右4次、左2次
110	C7次、D4次、A1次、B9次
111	みぎした
112	上段1、中段2、下段3
113	见图"谜题113"
114	见图"谜题114"
115	见图"谜题115"
116	C
117	かのじょにめにゅーをたのむ
118	D
119	见图"谜题119"
120	见图"谜题120"
121	从下往上数第2行右起第1个→
122	TOWER
123	9
124	从下往上数第2行左起第1个黑桃
125	从下往上数第3行右起第3个圆圈
126	华容道类谜题
127	交换从上往下数第3行左起第2格与右起第2格的位置
128	见图"谜题128"
129	见图"谜题129"
130	C
131	270
132	1

编号	答案
133	见图"谜题133"
134	C
135	ブレーキ
136	D
137	8
138	C
139	见图"谜题139"
140	6
141	将红桃倒转放入
142	A
143	见图"谜题143"
144	E
145	20
146	2
147	J
148	0
149	AKA
150	C
151	将下方的英文字母调成"LONDON"
152	难度较高的叠罐子谜题
153	右上的菱形
154	3
155	左1次、右1次、左4次、右1次、左2次、右1次、左4次、右1次、左2次、右1次、左4次、右1次、右5次、左1次、右2次、左1次
156	华容道类谜题
157	A、B、D、F、G
158	20
159	华容道类谜题
160	16
161	见图"谜题161"
162	超高难度的叠罐子谜题
163	18分49×3=56分27秒
164	18
165	拼出中央十字形的图案
166	见图"谜题166"
167	超高难度的华容道类谜题
168	超高难度的华容道类谜题
谜题战001	最右边的那张牌
谜题战002	将4星的红兵放到白兵3星那里，将3星的红兵放到2星白兵那里，形成红兵就是2胜2败1平
谜题战003	见图"谜题战003"


谜题011



谜题018


谜题028



谜题029



谜题042



谜题043



谜题053



谜题054



谜题061



谜题068



谜题073



谜题074



谜题075



谜题093



谜题097



谜题098



谜题101



谜题113

提示金币



谜题114

地点	详细位置
ミッドレント・バス停	汽车、站牌、左侧建筑物4楼的窗户、左边的树冠
ミッドレント通り	画面中央深处蓝色的门、左边商店的招牌、右边商店
分かれ道	画面中央深处的盆景、左侧蓝色的门、中央偏左屋子的窗户
时计店前	画面中央的看板、左边台阶的中部
大时计の部屋	左上的钟、左下桌子的下方、大钟右下的黄白色圆形物
时计店	左边柜台前的招贴、右上的钟、右下斜放的钟沿上
时计店前	左上的烟囱、中央的大钟、左下的水桶
分かれ道	左上的植物、左边门前的蓝色钩子、右侧的门
アニータの酒场	柜台左侧菜单一样的招贴、吊扇下的灯、右边男子身后的零散照片

地点	详细位置
ミッドレント通り	左边店前的招牌、左边店上方招牌上的笑脸、右侧屋子的阳台
つぶれた店	左边柜子中央的格子、右下的易拉罐、右上蓝色的盒子
バス停迹	左侧建筑物1楼、右上的屋顶、左侧建筑物的烟囱
アーケード前	左侧建筑物上蓝色的管道、右侧建筑物门上的招贴、右侧建筑物上方的圆环
南通り	旅馆外侧3个黄色的窗户中分别有一个
ホテルロビー	左边桌子上的果盘、柜台上的铃铛、柜台外侧右起第2个格子
客室	左下的物品、椅子的靠垫、床边的花瓶
アーケード街	左下第2个植物、餐馆门左边的绿色牌子、路的下方中央
レストラン	右侧的盘子、最大的桌子下方、中央深处左侧的挂画
アーケード东口	左边门上的招牌、中央门上的招贴、右边的灯
大通り	左侧建筑物3楼的窗户、左边建筑物门上蓝色的招牌、中央靠右蓝色的屋顶
フラットストーン通り	画面中央的植物、左上的烟囱、地铁站上方白色的圆形物
フラットストーン驿	左边的海报、售票机上方、售票机中央横梁的下方
オークランド驿	中央的音箱、垃圾箱、左侧的椅子
グリーン病院前	左起第2个烟囱、右下的树、医院右侧的管道
病院受付	中央的吊灯、左侧门框的上方、右侧柜台上的小架子
病室	左边的窗帘、左下的床脚、挂画
病院の里庭	左边的烟囱、左下的泥地、右侧的台阶
フラットストーン北侧	左边街灯的底部、左边建筑物的窗户、右边的街灯
カジノ前	右数第2辆车、左上烟囱一样的物体、巨大老虎机的开关
カジノ小部屋	老虎机右边的箱子、橱柜上的纸箱、橱柜前的纸箱
カジノロビー	最右侧的植物、中央三个圆形中中间的一个、左边赌桌的下方
カジノ内	柜台右端、柜台左侧两个并列竖起的物体、反复调查右下的赌桌、左侧赌桌上的筹码
铜像前广场	左下的台阶、建筑物1楼左边的窗户、建筑物2楼右侧窗户下的植物
カジノ胁の路地	画面左侧上方的水管、地上的瓶子、中央架子上方橙色的物体
カジノ里	左边窗子最下方的格子、深处的树、左下管道的接头处
川の见える丘	下方的台阶、灯台右侧淡色的建筑物、中央树下的草丛
铁の桥	左侧的排水口、河中右侧的石块、桥中央部分
暗黑坂	左侧垂下的植物、下方的石块、画面右侧的砖墙
泥棒市场	中央偏左建筑物的招牌、中央建筑物的窗户、猜谜花右侧
ダウンタウン入口	中央建筑2楼的门、左下橙色的物体、右侧门旁边黑色的物体
见晴らし公园	篱笆上右边的柱子、左上齿轮一样的物体、中央淡绿色草坪上深绿色的草
时计店	柜台右侧的招贴、台阶、中央上方的钟
大时计の部屋	左侧的台灯、大钟上方突出的部位、大钟的底座部位
大学前	右上尖形的建筑物、中央尖屋顶的窗户、左侧的烟囱
大学构内	走廊尽头左下的物品、走廊尽头的灯、右侧墙上的纸
レイトンの研究室	中央桌子的底部、左侧的椅子、左侧架子上的盆景
スコットランドヤード	左上蓝色的屋顶、警察局左上红白相间的柱子、警察局外墙蓝色的小窗
受付	左侧的植物上方、窗子上方的红色小灯、右侧的长椅
警部の部屋	垃圾桶、左下的纸箱、右侧架子上的相框
资料室	反复调查左起第2个书架上方、右侧书架上起第2格、右侧书架的抽屉、左下角的物品
见晴らし台	左上的建筑物、右侧柱子的底部、右侧橙色的建筑物
大门广场	左边的门柱下方、门上方右侧黄色的瓦、右侧建筑物上圆盘一样的东西
赤の通り	熊猫右上方戴帽子的人偶、左侧的某个灯笼、茶楼前的蒸笼(要等第九章挡住它的ビピアン离开后才能调查)
茶楼	吊灯、左边的圆窗、收银柜
おもちゃ屋	画面左侧的喇叭、右边架子上绿色的尖帽子、下方深绿色的积木
钟つき门	右侧建筑物2楼最左边的窗户、城门2楼最左侧的灯笼、类似站牌的物体
アジアンストリート驿	售票机上方的灯、左边窗旁边墙上的污垢、上方管道的连接处
广场	油漆桶、墙上偏左的砖块、墙上偏右的砖块
青の通り	左边窗户下方蓝色的多边形、左侧的书架、右侧的灯笼


谜题115



谜题119



谜题120



谜题128



谜题129


谜题133

地点	详细位置
书店	画面左上的盾、电视、画面右下绿色的书
町はずれ	左下的垃圾箱、猫看板的黄色部位、墙上的云
花鸟市场	左上架子上弧形的物品、右侧架子底层深处彩色的物品、窗户
ナゾリーヌの家	木箱、邮箱、屋顶处圆形的梁、反复调查右侧树的树冠
曲がり阶段	台阶上的一小撮草、右侧的树、白色捕鱼道具左边的草丛
リバーサイド	左边的小船、右侧屋子右边的窗户、左侧屋子的屋顶尖
トンネル・南口	左边的树冠、下方中央的一小撮草、河边的灯
バー・ルース前	靠左的烟囱、右侧的广告牌、中央附近的某根桥桩
バー・ルース	左边的吊灯、右侧圆桌旁背向的靠椅顶端、柜台右端的瓶子
仓库街	中央偏左黄色建筑物的上方、垃圾桶、右侧建筑物左边的窗户
六角塔	龙头的鼻子、门左下的獠牙、门右下的獠牙
大廊下	左上的植物、龙尾巴下方蓝色的花纹、龙右侧的爪子
からくり扉	左边的龙头、右边的龙身、台阶中央
らせん阶段下部	蓝白色的罐子、走廊尽头的钟、台阶中上部分的左端
龙の广间	左侧柱子中央的黄色部分、2楼围栏的中央部分、右上的窗户
镜の间	左边的椭圆形镜子以及地上它的倒影、屋顶右上角
らせん阶段上部	左侧的窗户、钟左边的植物、吊灯
天空の间	左下地面上的正方形、最右侧柱子的底部、右侧铜锣一样的物体
ボスの部屋	画面左下的物品、画面右下鞋子图标稍上部位、反复调查左侧的窗帘
非常阶段	换气扇、右下的箱子、右下的铁桶
フット・トンネル	左边的电源、灯、右上垂下的管子
トンネル・北口	中央较细的烟囱、右侧架子的X处、左侧右边那根电线的接头处
研究设施前	反复调查左下的植物、画面右侧机器的某根管子、机器所在的L形地面上突出的左下角、右上方的窗户
通用口	左边的箱子、门右侧的水管、上方水管的接口处
仓库	右侧深处堆砌起来的箱子上方、左下木头架子的右下角、深处横向铁架子的中央部位
C廊下	右侧门上的圆形部位、走廊天花板上的圆形部位、クレイグ头上的长方形部位
大研究室前	左侧门上的圆形部位、走廊尽头的摄像头、右侧地面附近的通风口
タワー基部	管子顶端、管子右下的阴影处、左侧卷帘门顶部
移动ポッド前	门上的灯、蓝色的开关、画面左边偏上墙壁的交接处
空调管理室前	中央的灯、红色管子的接口处、右上的通风口
空调管理室	左边的通风口、道路中央、右上两条并列的竖线处
监视室前	画面左上蓝色横杠的左端、移动仓前的地面、右边门上方的灯
监视室	左上的监视器、右侧某个不亮的监视器、地上绿色的管道
空中デッキ	左边门上方的灯、反复调查门前的地面、甲板左侧的灯、甲板右侧的灯
动力室	道路上的圆形、上方3个监视器中最小的一个、右侧机械上镂空的部位青の通り左边窗户下方蓝色的多边形、左侧的书架、右侧的灯笼



谜题139



谜题143


谜题161



谜题166



谜题战003



由于采用了2Gb的大容量卡带，本作中的语音和动画比前两作更加丰富，而且音质异常出色。本作中新加盟的几位演艺界明星的配音工作也非常到位，给人留下了深刻的印象，整个过程就像是在欣赏一部优秀的互动解谜动画电影。完善体贴的系统和海量的谜题使玩家几乎无法给本作挑剌，浪漫感人的剧情也值得每一个喜爱AVG的玩家细细回味。



文 RICHTER 编 羽纹 美编 anubis

超时空之钥

クロノ・トリガー

NDS	Square Enix	RPG	2008年11月20日	日版
	1～2人	1Gb	5040日元	无对应周边

《超时空之钥》是SFC时代的经典名作，它由多名大腕级人物联合制作，其中包括坂口博信、鸟山明、植松伸夫等等。游戏的原作无论是剧情、画面又或音乐等要素都在当时达到了巅峰。此次登陆NDS平台的复刻版并非照搬原作，除了充分发挥NDS的机能之外还新增了一些冒险地点和剧情。对于这样一款“梦幻”级的作品，您还有什么理由错过呢？

系统介绍

操作说明

按键	作用
方向键	角色、光标移动
A	确定
B	取消/控制人物走动或跑动
X	调出游戏菜单
Y	穿越时空（需取得时间飞船之后）

※在战斗中同时按下L、R键为逃跑。

系统设定

选择“NEW GAME”开始游戏后会让玩家设置一些风格要素等东西，当然这些内容在整个游戏过程中都能随时调整。下面将几个重要的设定介绍一下：

①ゲ-ムモ-ド /Game Mode

游戏模式，里面有DS和古典两种选择。其中前者是针对NDS的特性而设计，人物状态和战斗指令都显示在下屏，是新玩家的标准模式。而古典则是完全继承了SFC版的显示方法，估计怀旧派的老玩家选这个能勾起往日的回忆吧。

②バトルモ-ド /Battle Mode

战斗模式，有即时战斗模式（アクティブ/Active）和等待战斗模式（ウエイト/Wait）两种。在即时战斗模式中，玩家在选择指令、思考战术时敌人并不会停止行动，想要挑战自我的玩家可以选择这项。通常情况下都推荐使用等待战斗模式。

③バトルカ-ソル记忆 /Battle Cursor Memory

战斗光标记忆，顾名思义就是角色在下回合的指令光标位置会与上回合结束时相同，譬如上回合使用了魔法，那么下回合开始之初光标就会默认停留在魔法一栏上。

④言语 /Language

和众多SE的复刻游戏一样，本作也提供有日语和英语两种语言供选择。为了照顾到所有玩家，在下面的攻略中对重要的人名、地名列出了中日、中英对照。

战斗系统

本作采用的是即时活动式战斗Active Time Battle（ATB），这点与“《最终幻想》系列”相同。在战斗过程中随着时间的流逝，人物下方的ATB槽会逐步增加（槽的增长速度受角色敏捷度影响），槽满后即可使用指令进行战斗。执行完指令后ATB槽归零，从而进入下一个循环。和《最终幻想》有所不同的是，本作中的敌人在战斗中会随时移动，也就是说玩家在发动某些范围攻击时就必须考虑到敌方与我方的位置关系。随着不断出现的变化，对应战略也将做出必要的改变。

人物能力介绍	
名称	说明
LV	角色目前等级。
HP	角色的体力，减为0时进入战斗不能状态。
MP	角色的魔法值，使用各种魔法时都会产生消耗。
攻击力/Attack	受到装备数据加成后角色的综合物理攻击力。
防御力/Defense	受到装备数据加成后角色的综合物理防御力。
力/Strength	力量，影响物理攻击力。
体力/Stamina	影响角色的物理防御力。
素早さ/Speed	敏捷，影响角色在战斗时的先后行动次序。
回避/Evasion	回避率，受到装备数据加成后角色的综合回避力。
命中/Accuracy	命中率，受到装备数据加成后角色的综合命中力。
魔力/Magic	角色的魔力，影响魔法攻击力。
魔法防御/Magic Defense	影响角色的魔法防御力。

游戏中角色的HP上限是999、MP上限是99，在几项基础能力中除敏捷外其余的上限都是99（敏捷是16），达到上限数值的能力会以“★★”来表示。

个人技能&连协技能

游戏中的每位角色都拥有数量丰富的个人技能，技能的习得需要不断积累技能点数（PT），而点数在每场战斗结束后就能获得。在游戏开始之初角色仅拥有一些物理攻击技能，当剧情推进到“时光终点”后，能从右侧的斯贝吉欧那里引出每位角色的潜在魔力，如此一来就能使用属性魔法了。

除开个人技能外，游戏中还设定有多名同伴合力发动的连协技能，这些技能需要同伴均处于ATB槽满的情况下才能使用。值得注意的是每两位同伴（魔王除外）之间均存在连协技，并且数量还不止一种，再加上那些三人连协技，其整体技能体系还是蛮大的。玩家在修炼这些连协技的时候要记住“所有的三人技中必有克罗诺；所有二、三人技中必无魔王”这一要点，如此一来修炼连协技的范围就缩小了很多。下面将所有技能的资料列表如下，带“★”的是魔法。

个人技能

克罗诺



技名	效果	范围	消耗MP
回旋斩り	回旋剑技攻击	圆弧	2
かまいたち	用剑掀起风压攻击	直线	2
★サンダー	初级落雷攻击，天属性	敌方单体	2
全力斩り	跳跃斩击	敌方单体	4
★サンダガ	中级落雷攻击，天属性	敌方全体	9
★レイズ	复活被打倒的同伴	我方单体	10
乱れ斩り	4连击	敌方全体	12
★シャイニング	高级落雷攻击，天属性	敌方全体	20

玛尔



技名	效果	范围	消耗MP
オーラ	HP小回复	我方单体	1
挑拨	混乱攻击	敌方单体	1
★アイス	初级冰雪攻击，水属性	敌方单体	2
★ケアル	HP中回复	我方单体	2
★ヘイスト	角色TAB槽积蓄速度变为两倍	我方单体	6
★アイスガ	中级冰雪攻击，水属性	敌方全体	8
★ケアルガ	HP大回复	我方单体	5
★アレイズ	复活同伴+HP全回复	我方单体	15

●TIPS：在玛尔加入队伍的情况下前往A.D.600年的圣特利诺村的宿屋休息就可以得到“特制便当”。

露卡



技名	效果	范围	消耗MP
火炎放射	直线型火属性攻击	直线	1
催眠音波	使用音波催眠目标	敌方全体	2
★ファイア	初级火焰魔法	敌方单体	2
ナパームボム	圆弧型火属性攻击	圆弧	3
★プロテクト	物理防御力上升	我方单体	6
★ファイガ	中级火焰魔法	敌方全体	8
メガトンボム	"ナパームボム"强化版	圆弧	15
★フレア	高级火焰魔法	敌方全体	20

机器人



技名	效果	范围	消耗MP
ロケットパンチ	吹飞攻击	敌方单体	1
ケアルビーム	回复光线	我方单体	2
回旋レーザー	回旋激光放射	敌方全体	3
ロボタックル	冲撞攻击	敌方单体	4
ヒールビーム	全体回复光线	我方全体	3
マシンガンパンチ	连续重拳攻击	敌方单体	12
サークルボム	爆破攻击、火属性	圆弧	14
エレキアタック	强力电磁波攻击、天属性	敌方全体	17

青蛙



技名	效果	范围	消耗MP
ベロロン	回复技能	我方单体	1
ベロロンぎり	吞食目标	敌方单体	2
★ウォーター	初级水魔法	敌方单体	2
★ヒール	HP中回复	我方全体	2
ジャンプ斩り	跳跃斩击	敌方单体	4
★ウォータガ	中级水魔法	敌方全体	8
★ケアルガ	HP全回复	我方单体	5
カエル落とし	召唤巨大的青蛙对目标进行攻击	敌方全体	15

艾拉



技名	效果	范围	消耗MP
キッス	HP小回复+异常状态解除	我方单体	1
まるまじろキック	强力脚踢技	敌方单体	2
引っかき齿みつき	咬击目标	敌方单体	3
岩石投げ	投技	敌方单体	4
いろじかけ	偷盗物品	敌方单体	4
シッポ龙巻	产生龙卷风攻击	圆弧	10
恐龙	召唤巨大的恐龙对目标进行攻击	敌方全体	15
3段キック	3次连续强力脚踢技	我方单体	20

魔王



技名	效果	范围	消耗MP
★サンダガ	中级落雷攻击，天属性	敌方全体	8
★アイスガ	中级冰雪攻击，水属性	敌方全体	8
★ファイガ	中级火焰魔法	敌方全体	8
★ダークボム	暗黑爆破攻击，冥属性	圆弧	8
★マジックバリア	魔法防御上升	我方单体	8
★ダークミスト	暗黑迷雾攻击，冥属性	敌方全体	10
★ブラックホール	产生空间黑洞将目标吸进去	圆弧	15
★ダークマター	最强暗黑魔法，冥属性	敌方全体	20

双人技能

技名	角色	消费MP	效果
回转オーラ	克罗诺	2	我方全体HP少量回复
	玛尔	1	
アイスソード	克罗诺	4	敌人单体水属性攻击
	玛尔	2	
アイスガソード	克罗诺	12	水属性圆形范围攻击
	玛尔	8	
火炎车轮	克罗诺	2	火属性圆形范围攻击
	露卡	1	
ファイアソード	克罗诺	4	敌人单体火属性攻击
	露卡	2	

技名	角色	消费MP	效果
ファイガソード	克罗诺	12	火属性圆形范围攻击
	露卡	8	
エックスぎり	克罗诺	2	敌人单体伤害
	青蛙	2	
刃の瀑	克罗诺	4	敌人单体水属性伤害
	青蛙	2	
避雷针	克罗诺	8	敌人单体天属性伤害
	青蛙	4	
高速回转	克罗诺	2	敌人全体冥属性伤害
	机器人	3	
大回转斩り	克罗诺	4	无属性圆形范围攻击
	机器人	3	

技名	角色	消费MP	效果
スーパーエレキ	克罗诺	8	敌人全体天属性伤害
	机器人	17	
ドリルキック	克罗诺	2	敌人单体无属性伤害
	艾拉	2	
雷齿み付き	克罗诺	2	敌人单体天属性伤害
	艾拉	3	
ハヤブサ斩り	克罗诺	4	无属性直线范围攻击
	艾拉	4	
反作用ボム	玛尔	2	冥属性圆形范围攻击
	露卡	2	
反作用ボム2	玛尔	8	冥属性圆形范围攻击
	露卡	8	
反作用ボム3	玛尔	8	敌人全体冥属性伤害
	露卡	20	
アイスウォーター	玛尔	2	敌人全体水属性伤害
	青蛙	2	
冰河	玛尔	8	敌人单体水属性伤害
	青蛙	8	
ダブルケアルガ	玛尔	5	我方全员HP全回复、异常状态恢复
	青蛙	5	
オーラビーム	玛尔	1	我方全员HP回复
	机器人	2	
アイスタックル	玛尔	2	敌人单体水属性伤害
	机器人	4	
ケアルガウィンド	玛尔	5	我方全员HP回复
	机器人	3	
ダブル色仕卦	玛尔	1	高几率盗取敌人物品
	艾拉	4	
冰投げ	玛尔	2	水属性圆形范围攻击
	艾拉	4	
冰河投げ	玛尔	8	水属性圆形范围攻击
	艾拉	4	
レッドニードル	露卡	2	敌人单体火属性伤害
	青蛙	4	
ラインボム	露卡	15	火属性直线范围攻击
	青蛙	4	
青蛙フレア	露卡	20	敌人全体火属性伤害
	青蛙	15	
ファイアパンチ	露卡	2	火属性圆形范围攻击
	机器人	1	
ファイガタックル	露卡	8	敌人单体火属性伤害
	机器人	4	
ダブルボム	露卡	15	以机器人为圆心火属性伤害
	机器人	14	
炎蹴り	露卡	2	敌人单体火属性伤害
	艾拉	2	
火炎龙卷	露卡	8	敌人全体火属性伤害
	艾拉	10	
炎3段蹴り	露卡	8	敌人单体火属性伤害
	艾拉	20	
ブン投げソード	青蛙	2	无属性直线范围攻击
	机器人	3	
シャボンブレス	青蛙	2	敌人单体水属性伤害
	机器人	4	
ケアルガウェイブ	青蛙	5	我方全员HP回复
	机器人	4	
ベロロンキッス	青蛙	1	我方全员HP回复、异常状态恢复
	艾拉	1	
シャボンタックル	青蛙	2	敌人单体水属性伤害
	艾拉	2	

技名	角色	消费MP	效果
あぐら落ち斩り	青蛙	4	敌人单体无属性伤害
	艾拉	20	
お立ち台	机器人	4	敌人全体时间暂停
	艾拉	4	
大回转斩り	机器人	4	敌人单体无属性伤害
	艾拉	2	
地狱投げ	机器人	12	敌人单体无属性伤害

三人技能

技名	角色名	消费MP	效果
ミックスデルタ	克罗诺	8	敌人全体冥属性伤害
	玛尔	8	
	露卡	8	
アークインパルス	克罗诺	4	敌人全体水属性伤害
	玛尔	8	
	青蛙	4	
キープアレイズ	克罗诺	2	我方全员战斗不能时自动回复
	玛尔	15	
	机器人	3	
ファイナルキック	克罗诺	8	敌人单体冥属性伤害
	玛尔	8	
	艾拉	20	
デルタストーム	克罗诺	8	敌人全体冥属性伤害
	露卡	8	
	青蛙	8	
ファイガサークル	克罗诺	4	以机器人为圆心火属性伤害
	露卡	8	
	机器人	3	
ガトリングキック	克罗诺	8	敌人单体冥属性伤害
	露卡	8	
	艾拉	20	
トリプルアタック	克罗诺	2	敌人单体无属性伤害
	青蛙	3	
	机器人	4	
3次元アタック	克罗诺	2	敌人单体无属性伤害
	青蛙	2	
	艾拉	20	
ビッグトルネード	克罗诺	2	敌人全体冥属性伤害
	机器人	3	
	艾拉	10	



●TIPS：将特殊分支事件“比内加之馆”完成后，前往A.D.1000年的梅迪纳村武器店，原本天价的武器现在可以二折的优惠价购入了。

三人特殊技能一览

技名	必要道具	角色名	消费MP	效果
ダークエターナル	黑之石	玛尔	8	敌人全体冥属性伤害
		露卡	8	
		魔王	20	
"黑之石"取得方法：调查吉尔王国的魔法书，具体步骤请参考攻略内文部分。				
オメガフレア	青之石	露卡	20	敌人全体冥属性伤害
		机器人	3	
		魔王	8	
"青之石"取得方法：A.D.600年"巨人之爪"里的某个宝箱中。				
ポヨゾーダンス	白之石	玛尔	1	敌人全体伤害、附带混乱效果
		露卡	1	
		艾拉	10	
"白之石"取得方法：最终迷宫"黑之梦"里的某个宝箱中。				
ストライクスピン	银之石	青蛙	4	敌人单体无属性伤害
		机器人	4	
		艾拉	10	
"银之石"取得方法：游戏剧情发展到时间飞船能自由飞翔后前往远古的拉鲁巴村与里面的"努"对话两次取得。				
グランドリーム	金之石	玛尔	15	敌人全体无属性伤害
		青蛙	15	
		机器人	3	
"金之石"取得方法：装备引发出潜力的神剑和勇者勋章，让青蛙作为领队进入中世纪的德那多罗山将杂兵扔出的石头接住就能获得。				

剧情流程攻略

启程！建国千年庆典

一天清晨，托鲁斯村（トルース町／Truce）的少年克罗诺（クロノ／Crono）正在熟睡中被母亲叫醒，原来今天是格鲁迪亚（ガルディア／Guardia）王国建国1000年的庆祝日，为此国王在莉奈广场（リーネ广场／Leene Square）举行了盛大的"千年祭"。母亲让懒散的克罗诺赶紧起来去体验下这千载难逢的盛会。另外，克罗诺还得知自己的发明家朋友露卡（ルッカ／Lucca）也将在会场公布一项新的发明。

CHECK POINT

①出门时与母亲对话可以获得200G。
②莉奈广场就在主角家的正上方，不过去那之前最好先去村长家（町长のやしき／MAYOR'S Manor）里了解下游戏的基本操作，又或是到左边的"格鲁迪亚之森"（ガルディアの森／Guardia Forest）熟悉下战斗顺便提升下角色等级。

来到会场的克罗诺被眼前的热闹景象为之一振，左顾 右盼的他在巡游时不小心与少女玛尔（マール）相撞，在右上方找到玛尔刚才因摔倒而掉落的项链后就可以带着她参加各种庆典活动了。在广场的最上方，克罗诺听见好友露卡的父亲在介绍最近研究出的一项新发明"超次元物质传送机"。在露卡的邀请下，克罗诺坐进机器并顺利地完成了传送。好奇的玛尔嚷着自己也要试一下，



开动机器后玛尔的项链突然开始发光，之后出现的一道时空门将她吸了进去，大家均被眼前的景象所惊呆。在打发掉围观的群众后，露卡和父亲立刻开始商量起对策，而克罗诺则调查玛尔遗留在平台上的项链，之后他也进入了相同的时空漩涡。

CHECK POINT



①玛尔加入后就可以在会场内参加各种迷你游戏，取得胜利的话能得到"银之点数"（シルバーポイント／Silver Points），每凭10点的银之点数可以在广场大钟左侧的店铺里换取50G的金钱。
②玩够迷你游戏后与广场中央水池边上的女孩对话就能去参观露卡的新发明了，之后会发生传送机故障事件。

归来的王妃



经过一段光怪陆离的空间，克罗诺出现在一座景色迷人的山上。顺着山路下山后，克罗诺发现眼前的景象十分眼熟，到附近的村落里一打听才明白自己竟然来到了公元600年。无论如何，寻找玛尔的下落要紧。克罗诺穿越左边的森林后来到"格鲁迪亚王城"（ガルディア城／Guardia Castle），但卫兵却不让他进，幸而王妃召见了他。在右侧的王室房间内，克罗诺见到了盛装的玛尔，不过周围的人都叫她莉奈王妃（リーネ／Leene），这搞得克罗诺有些摸不着头脑。在屏退了周围的侍从后，玛尔将实情告诉了克罗诺：原来她通过传送后在后山被人发现，人们都说自己是失踪的王妃，于是乎就被带到了这里。正当两人纳闷为何会被误认一事时，玛尔突然感到撕心裂肺般的疼痛，伴随着"克罗诺……帮帮我……"的话语，玛尔又一次化作白光消失在克罗诺眼前。



惊慌失措的克罗诺在回过神来后迅速向楼下跑去，在楼梯口正巧撞上了气喘吁吁的露卡，原来她找到了传送机的问题并通过时空门追了过来。露卡告诉克罗诺，玛尔原本是格鲁迪亚王国的王妃，而在目前的古代格鲁迪亚，因为血脉相传而外貌相似，所以这里的人们把她当成了玛尔的祖辈——莉妮王妃了。现在真正的莉奈王妃被不明人士抓走，历史中记载有人将其救了出来，但若玛尔安然无恙地呆在这里便不会有人去救王妃，因此一旦莉奈王妃有任何闪失都会对历史造成重大影响。在了解事关重大后，克罗诺和露卡开始了这听起来有些不可思议的救助旅程。

CHECK POINT

①在格鲁迪亚之森和王城里有不少宝箱，其中包括エーテル／Ether、ブロンズアーマー／Bronze Armor等物品，不要遗漏。另外在行走途中会发现一些黑色的箱子，由于被某种神秘力量封印着，现在还无法打开，暂时无视吧。
②露卡加入后记得为其更换装备并提升等级，这样会令后面的战斗轻松少许。

消失的公主

为了寻找王妃，克罗诺和露卡开始四处打听消息。在托鲁斯村的宿屋（トルス村の宿屋／Truce Inn）内，他们偶遇到冒险家托马（トマ／Toma），托马告之自己曾在西边的玛诺利亚修道院（マノリア修道院／Manolia Cathedral）看见过王妃的身影，两人闻讯而去。修道院中一片祥和，露卡在搜寻过程中发现烛台前有一发光物，靠近拾起后惊奇地发现这正是格鲁迪亚王家的纹章。而就在此时，修道院内的修女们都围了上来并显露出自己妖怪的真身。战斗胜利后有一个妖怪并没有完全断气，这时一名青蛙剑士从天而降将妖魔消灭。之后通过自我介绍，克罗诺得知它是莉奈王妃的护卫，目前同样在寻找王妃的下落。在确认双方目的一致后，青蛙（カエル／Frog）加入队伍。

CHECK POINT

①与修女变身的妖怪战斗时要多使用双人攻击技巧"火炎车轮"，这样可以确保消灭一名敌人。战斗胜利后调查修道院内的风琴，在一阵优美的旋律后右侧打开一条暗道。
②在修道院右侧台阶靠里的房间内能看见假冒的王妃和大臣等人，与其对话会进入战斗。之后别急着离开房间，往右能继续深入，里面有提升角色敏捷和体力的饰品各一个。
③沿中央主干道前进会来到一间满地是刺的房间，这里需要绕行到左右两侧开启墙上的骷髅开关方能消去针刺。然后调查左上角的风琴会在走廊正中央出现隐藏通道，里面便是首场BOSS战了。

BOSS战 ヤクラ／Yakra

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ヤクラ／Yakra	920	—	50	600G	—	—

■**战斗要点：**游戏的第一个BOSS，有单体和全屏两种攻击方式，一般多用后者。战斗开始前注意回复角色的MP，这样可多次使用克罗诺和青蛙的双人攻击来打击对方，战斗力稍弱的露卡则全力负责全队的回复即可。



■使用双人技的攻击效率远高于单人砍击。

●TIPS：剧情发展至"黑之梦"出现后，前往远古的拉鲁巴村与里面的"努"对话就能改变排头角色的名字。

众人在修道院内搜寻半天终于找到妖魔亚库拉，就是它冒充大臣抓走了莉奈王妃。在一番恶战之后，亚库拉终究寡不敌众倒下了。克罗诺救下真正的王妃和大臣便返回王城，国王对他们的义举大加赞赏，而青蛙剑士见王妃平安后便决定离开独自去修行。与国王告别后克罗诺和露卡来到之前玛尔消失的房间，在一道白光闪过之后，两人惊喜地发现玛尔又回来了。由于成功解决了所有的事件，于是众人决定返回原来的世界。

CHECK POINT

①BOSS 战后会自动返回皇宫，与国王和王妃对话后再通过右边的楼梯来到寝宫就能看到重新归来的玛尔公主。队伍人员齐整后返回来时所在的山顶利用时空传送机回到现代。

重返现代

乘坐时空传送机，三人安全地回到了现代。露卡由于对自己制作的时空机还存在一定的疑问而继续搞她的研究去了，克罗诺则带着玛尔返回王城。



刚进格鲁迪亚城，大臣就一个箭步冲了上来，他不分由说地吩咐身边的侍卫把克罗诺当作诱拐公主的坏蛋给抓了起来。

CHECK POINT

①回到现实世界中后露卡暂时脱离队伍，接下来带领玛尔公主返回王城即可，不过在那之前最好先去托鲁斯村更换下新的装备。

王国裁判

在众目睽睽之下，克罗诺被拖上了王国裁判所的法庭上，无论他如何辩解最终还是会被处以死刑并在三天后执行。

CHECK POINT

①法庭审判过程中，根据各证人的证词陪审团会做出主角有罪与否的裁决。但即便是被判作无罪，国王也会以拐走公主的事实强制让士兵将克罗诺送入大牢。

被判无罪的条件

- 在莉奈广场撞倒玛尔时帮她捡起项链并归还；
- 不能偷吃广场左下角老人的便当；
- 帮广场右侧的小女孩找回她所丢失的小猫；
- 玛尔买糖的时候静静等候；
- 看到露卡的发明时不与其他人交头接耳；

被关入死囚牢的克罗诺不甘心就这么冤死，他站起身狠狠地敲打着栅栏门，不断传入耳朵的嘈杂声音令狱卒烦躁不安。一个狱卒打开牢门重重地一拳将克罗诺打翻在地并骂骂咧咧往回走，令他没想到的是克罗诺迅速从地上爬了起来夺走佩剑并将自己放倒。在摆平另一个狱卒后，克罗诺逃出了牢房。跑到狱长室时克罗诺见到了被吓得想去报告的监狱长，这个家伙登楼梯时却被打了下来，原来是露卡闻讯赶来营救克罗诺了。两人一起外逃，不料在半路上却被大臣用“火龙战车”截住了去路……

CHECK POINT

①倘若克罗诺之前被判决无罪，则在牢房里的包裹中可以拿到 MP 回复道具エーテル/Ether。另外，喝下左侧杯子里的水可以补充 HP 和 MP。



◀回复道具的数量与陪审团里赞成克罗诺无罪的成员人数有关。

②这里有两种方法可以离开牢房，除了上面所说的调查牢门制造噪音外，还可以什么都不做等待行刑日的到来，这样之后会触发露卡将克罗诺从处刑台上救下来的事件。
③中途记得救下处刑台前的弗利茨（フリッツ/Fritz），以后能得到回报。
④对于守卫狱卒只要绕到其身后发动突袭就能避免战斗，在被打倒的狱卒身上调查可以得到中回复药。另外，在出口附近一间牢房的墙上有一个洞，从这里爬到外墙后可以来到之前无法进入的两间牢房中获取宝物。

BOSS 战 ドラゴン战车/Dragon Tank

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
身体	266	—	0	0G	—	—
头部	600	—	40	500G	—	—
车轮	208	—	0	0G	—	—

■战斗要点：对付战车时首先要将头部破坏，这样对方就无法自我修复了，不过要注意的是必须采用无属性招式攻击头部，属性攻击伤害为 0。接下来使用双人招式“火炎车轮”对战车的两个车轮进行打击，而车身本体部分则留到最后来破坏。



克罗诺等人从卫兵中突围到王城门口，此时玛尔公主出现并想制止士兵的阻拦，不料大臣和父王都不听自己的，一气之下玛尔甩掉厚重的公主服与克罗诺他们一同逃出了城外。

在大臣的穷追不舍下，三人被逼入了森林的死路里，这时露卡突然发现地上竟然出现了一处时空漩涡，虽然不知道这东西会将自己带到哪，但大家在走投无路的情况下还是选择了跳进去……

穿越废墟

通过时空穿梭，三人来到了荒凉的未来，这里天空灰暗、风雪呼啸，众人为打听情报而来到南面的托兰圆顶屋（トランドーム/Trann Dome），这里的人们被食物来源问题困扰着，他们告诉克罗诺去东北方的阿利斯圆顶屋（アリスドーム/Arris Dome）或许能得到更多有用情报。

CHECK POINT

①在去阿利斯圆顶屋的途中需要穿越16号废墟/Site 16，在这个地图中有一些来回乱窜的老鼠，如果碰到它们就会丢失一瓶小回复药，要特别留意。另外，在这里出现的蓝色鬼魂型怪物必须使用火属性攻击才能对其造成伤害。

来到阿利斯的一行人发现这里的居民都移居到暗无天日的圆顶中，经过打听才知道他们这么做是为了躲避外面的怪物。这里的长老东（ドン/Doan）告诉大家地下室内有食物和种子，另外还有一个能查出时空门的记录仪，不过由于防卫系统机器人暴走使得大家都不敢靠近。克罗诺为了寻找回到原来时代的方法以及解决村民食物的问题而不顾长老的劝阻通过梯子爬到了地下仓库，三人来到一房间内时突然警报大响，巨大的防御机器出现在众人眼前……

BOSS战 ガ-ドマシン/Guardian

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
防御机器本体	1200	—	300	1000G	—	—
激光发生器	200	—	0	0G	—	—

■战斗要点：对付这个BOSS首先要将两侧的激光发生器破坏掉，一来是避免对方发动威力强大的三角范围攻击，二来在激光器存在的前提下攻击防御机器本体的话会遭到强力的反击。激光器被破坏后BOSS会进入5回合的倒数，在这段时间内可以尽情攻击本体。倒数结束后两侧激光器复原，接下来重复上述步骤直到将对方击垮。

干掉防御机器后众人进入深处的仓库，很可惜的是里面存放的食物已经被老鼠吃了个精光，现在只剩下一堆种子而已。从仓库中散落的破旧笔记本里克罗诺了解到刚才在房梁上看见的老鼠似乎知道什么，于是乎众人展开捕鼠行动……

CHECK POINT

①回到房梁地图追赶老鼠，这里只需看清老鼠的行动方向，然后精确追逐就能逮到它，接下来按A键得知（老鼠会说话 -_- b）地下室入口处的隐藏通道需同时按下L、R，再按A键调查方能打开。

依照老鼠的说法，克罗诺等人在地下室前方的机器处进行了相关操作，果然一条通路出现在众人面前。在几经周折后他们来到一个有记录仪的房间，露卡前去摆弄机器，发现东面的普罗梅特圆顶屋（プロメテドーム/Proto Dome）有一个时空门。玛尔也上去胡乱按了一个键，这时屏幕上出现了公元1999年“拉沃斯日”（ラヴォスの日/Lavos Day）的记录，他们看见巨大的怪物拉沃斯瞬间将美丽、富饶的世界弄得像现在这样满目疮痍。大家被眼前的景象所震惊，为了改变这个可怕的未来，克罗诺等人决定回到现代去做些预防工作。



走出仓库的一行人将刚才得到的种子交给长老并让大家通过特殊的仪器来播种以获得食物。长老谢恩之后告之想到达普罗梅特圆顶屋必须经过32号废墟/Site 32，不过那里有个怪机器人……

CHECK POINT

①在去32号废墟之前可以先去右手边的地下水道迹/Abandoned Sewers里逛一下，里面有不错的道具拿。另外，下水道中一些浮桥需要将墙上的红色开关拨为绿色后才能搭上。

来到32号废墟的克罗诺被眼前的一辆漂亮跑车所吸引，正当他上去抚摸车身时被几个突然冲出的卫兵包围起来，原本以为要开战，没想到卫兵的老大乔尼（ジョニー/Johnny）要和克罗诺进行飙车比赛，性格豪爽的克罗诺欣然接受了对方的挑战。

●TIPS：艾拉的武器栏最初显示的是“拳”，当人物等级提升至72以上后会变为“铁拳”，此时追加攻击一定几率令目标混乱、会心一击率上升的效果；当人物等级提升至97以上后会变为“钢拳”，此时追加会心一击必定伤害9999的效果。

CHECK POINT

①这里要玩一个飚车的小游戏，按 A 键是启动赛车，B 键是赛车加速，注意加速只能使用三次且每次使用后都会产生一小段时间的使用间隙。其实这里要赢得比赛很简单，只要我们在快越过终点时用加速瞬间超过乔尼并撞线即可。飙车胜利的话可以直接穿越 32 号废墟，另外在出口附近的宝箱中能取得记录飙车成绩的道具“レコーダー/Race Recorder”。

穿越一片狼藉的废墟之后，普罗梅特圆顶屋终于出现在大家的面前。经过一番探索在此处发现了一个损坏的机器人，出于发明家的本能，露卡迅速将其修好，原来这个机器人的名字叫 R66－Y。众人向它说明了来意，R66－Y 告诉大家存放时空门的房间的门电力系统出了故障而暂时打不开，现在需要到北面的工厂遗迹（工厂迹 /Derelict Factory）开启非常电源以解决问题。



CHECK POINT

①此处机器人 R66－Y 暂时加入队伍，而玛尔或露卡则要任选一个留守在普罗梅特圆顶屋（推荐让露卡留守）。

不可思议之国的工厂遗迹

众人前往工厂遗迹后发现这里的道路之复杂，在 R66－Y 的帮助下好容易找到了位于工厂深处的非常电源开关。不过令大家没想到的是此时电脑系统突然发生暴走，大家只好赶紧撤离。在逃脱过程中 R66－Y 遇到了自己的同胞，但是它们却不认同眼前这个与克罗诺同行的缺陷品，在一阵拳打脚踢后 R66－Y 被送上了废品处理台。克罗诺自然无法容忍这帮所谓同胞的行为，在帮 R66－Y 出气教训它们之后，克罗诺拖着 R66－Y 回到普罗梅特圆顶屋，露卡再次妙手回春将它修好，R66－Y 被克罗诺等人的行为所感动，于是主动申请加入队伍。由于成功开启了非常电源，现在封锁时空门的大门已经打开，众人稍事整备后就跳了进去……

CHECK POINT

①进入工厂遗迹后先乘右侧的电梯来到工厂区域，通过右下角的传送带来到二楼左侧的机械手臂操作室，依次按下 X、A、B、B 键利用机械手臂挪走拦路的铁桶，然后顺着清理掉障碍的道路往前到达一个房间，里面的宝箱里有克罗诺的武器“雷鸣剑 /Thunder Blade”，取得后通过传送带返回，注意中途不要碰到绿色的机器人，否则会发生杂兵战。

②回到工厂入口处乘左侧的电梯来到研究所区域，一路深入来到下层通道的尽头，调查左侧的显示屏，在听到“叮”的一声提示音后依次输入指令 X、A、B、Y 就能打开右侧的门，进去后开启墙上的非常电源，之后发生电脑系统暴走的事件，在逃脱过程中强制与 R66－Y 的同胞进行 BOSS 战。

BOSS 战 Rシリーズ /R-Series × 6

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
Rシリーズ /R–Series	150	—	80	100G	—	—

■**战斗要点：**虽说 2 VS 6 的形式看上去非常不利，不过本战的难度其实非常低。玩家只需让克罗诺使用特技“回旋斩”（回转斩り /Cyclone）每次攻击同一竖排上的三个机器人即可，这样用不了几回合就能结束战斗，同行同伴则全程负责回复。需要注意的是敌人剩下最后一个时会使用伤害巨大的自爆，这点要特别小心。



时光终点

原本以为可以回到现实时代的克罗诺等人没想到这次被普罗梅特圆顶屋内的时空机送到了一个更为奇怪的地方，这里的老人告诉大家此处名为“时光终点”，由于时光隧道中出现了四人而产生超载，所以才会将他们送到了这里。在老人的指引下，大家前往右上方的小屋里挑战长得像绵羊、自称为神的斯贝吉欧（スペッキオ /Spekkio）并各自习得了魔法。在这之后老人告诉众人接下来应该去 A.C.1000 年的梅迪纳村（メディーナ村 /Medina Village）。

CHECK POINT

①与斯贝吉欧对话后它会要求主角一行人绕栅栏顺时针跑三圈，完成后它就会引出大家潜在的魔法能力（注意只有人物状态栏右边有字的角色才能使用魔法），以后有同伴加入了可以前来领悟魔法。接下来玩家还可以向斯贝吉欧发起挑战，对方的强弱程度会根据我方排头角色的等级而变，如果能取得胜利的话会有优秀道具赠送。
②与老人对话后会被要求小队编成，这时队伍里只允许有三名成员。确定同伴后通过左侧最上面的时空门前往 A.C.1000 年的梅迪纳村。

魔之村的人们

克罗诺来到了公元 1000 年，他们发现梅迪纳村的村民全是魔族，经过打听才知道这是 400 年前人魔大战后魔族定居的地方，当时双方没有分出胜负，随着时间的流逝，魔族和人类基本上已经忘记了这段恩怨史，现在两个种族也能融洽地生活在一起。不过这其中当然也有例外，住在村落左边洞窟里的海格兰（ヘケラン /Heckran）就始终无法摆脱灭绝人类的邪恶意志，众人决定先去将它收拾掉。

在洞穴里转了好几圈，克罗诺等人终于找到了位于深处的海格兰，在战胜对方后从其口中得到这样一条消息：在未来破坏世界的怪物拉沃斯实际上是由中世纪的魔王所创造出来的，于是克罗诺认为该去中世打倒魔王并消灭拉沃斯，这样就能改变未来了。

CHECK POINT

①在村长家一楼和二楼的桌子上分别可以拿到增加速度和魔力的道具，不要错过。另外要注意梅迪纳村的宿屋和武器店平时都不向人类开放，将店主打倒后他们才会勉强向主角贩卖商品，不过价格就是天文数字了。还是先去左边的小屋拜访武器制造家博修（ボッシュ /Melchior），在他那里稍事准备后再前往上方的海格兰洞窟吧。



▲请熟记这个小屋的位置，以后还会多次造访。

②海格兰洞窟地形并不复杂，不过里面有许多抗物理攻击的怪物，必须使用才学会的各种魔法来对付（MP 回复道具要注意带足）。通过弯曲的道路并趟过浅滩就能见到海格兰了。

BOSS 战 ヘケラン /Heckran

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ヘケラン /Heckran	2000	全属性	250	1500G	—	—

■**战斗要点：**和洞窟里的怪物一样，必须使用魔法才能对海格兰造成理想的伤害。当 BOSS 摆出防御架势后要立即停止攻击，否则会遭到对方的全屏反击技。好好利用这个时机回复角色体力并稍加等待，过不了多长时间海格兰就会解除防御状态，战斗胜利后利用身后的海底水流回到托鲁斯村附近。

回到托鲁斯村的克罗诺想到的第一件事便是回家一趟，因为对儿子被判死刑的传闻略有耳闻，母亲整天提心吊胆，不过看到克罗诺安全回来后母亲心中悬着的大石终于落地。在给母亲讲述了自己的亲身经历后克罗诺并未在家做太长的停留，他和同伴一起返回时光终点向下一个目的地——中世纪出发。

CHECK POINT

①在去克罗诺家之前应先去露卡家造访一趟，分别与露卡的母亲和父亲对话后能取得露卡的专用防具“タバンベスト /Titanium Vest”。
②如果之前在牢狱里拯救过弗里茨，那么现在去商店可以得到 10 个中回复药作为答谢。完成这些事件后前往莉奈广场最初乘坐时空机的地方返回时光终点，接下来利用左上角的传送点来到 A.D.600 年。

传说中的勇者出现

回到中世纪的一行人首先前往格鲁迪亚王城，从国王口中得知由于魔王的侵略，现在骑士团团长正带领人马在南方的泽南桥（ゼナンの桥 /Zenan Bridge）拼死抵抗。众人闻讯立马赶了过去，骑士团团长告诉克罗诺现在军队食物短缺，需要及时补充，他拜托主角回到格鲁迪亚的厨房里向厨师长要超级肉（ハイパー干し肉 /Spiced Jerky），不过没想到的是厨师长因为之前和团长有矛盾而闹脾气不给，眼看克罗诺一行人就要悻悻而去时，厨师长最后还是软下心来将食物交了出来，其实他打心底里还是很担心骑士团团长的安危。

再次来到泽南桥时骑士团已有多名成员受了重伤，团长和剩余团员在吃下食物后准备和魔物抗争到底、以死殉国，克罗诺等人自然加入到了与魔物战斗的行列。这次他们面对的是魔王手下三将军之一的比内加（ビネガー/Ozzie），原本以为这是一场恶战却没想到比内加是个只会耍嘴皮子、实力不济的家伙，在克罗诺击败他召唤出的巨大骷髅怪后，比内加只得落荒而逃。

●TIPS：在与乔尼进行的飚车迷你游戏中，比赛结束时超出对方WP点数的不同，获得的奖励也有所不同。

CHECK POINT

①在和骑士团团长对话中选择愿意帮忙对抗魔物的话可以得到防具黄金头盔（ゴールドヘルム/Golden Helm）。
②在与巨大骷髅怪交战前会有两场杂兵战，此时攻击躲在后方的比内加是没有效果的，玩家只需专心地将小骷髅清理干净即可。

BOSS 战 ジャンクドラガ-/Zombor

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
上半身	960	水、冥	350	1500G	—	—
下半身	800	天、火	0	0G	—	—

■战斗要点：本战的要点是熟记 BOSS 上、下两个部分的属性弱点，然后再针对性地进行魔法打击（如果属性弄错对方会得到 HP 回复），克罗诺等人的物理攻击也能取得不错的效果。这里要特别注意的是骷髅怪的上半身被破坏时会附带一招吸收某人全 MP 的招式作为临别礼，记得带上足量的 MP 回复药。

塔塔和青蛙

通过泽南之桥，众人来到了圣特利诺村（サンドリノの村/Dorino），这里的村民被"传说的勇者"出现的传闻弄得沸沸扬扬。和村长对话后得知他想募集冒险家去寻求虹色贝壳（虹色の贝/Rainbow Shell）以加强防具对魔法的抗性，克罗诺等人欣然接受了这个委托（这关系到以后的特殊分支事件）。

CHECK POINT

①在玛诺利亚修道院内调查如下图所示大钟，再与商店内的老人对话就能得到魔力胶囊（マジックカプセル/Magic Capsule）。



②在圣特利诺村东边的菲奥娜小屋（フィオナの小屋/Fiona's Villa）里可以拿到两个中回复药。

来到圣特利诺村宿屋的众人再次遇到了冒险家托马（对话中选择"おごる/All Right"），与其对话打听到了阔别已久的青蛙剑士的消息。在宿屋做了短暂的休憩，大家向南面的帕雷波利村（パレポリ村/Porre）进发，在一处民家里有位沾沾自喜的父亲正在炫耀自己的儿子塔塔（タータ/Tata）就是那传说中的勇者，不过并没有人将其当真。另外克罗诺还打听到西北方的诅咒森林（お化けカエルの森/Cursed Woods）里有怪物青蛙出现，大家决定去一探究竟。

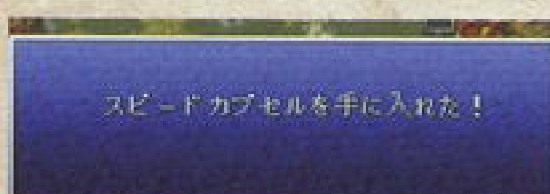
在森林深处的一处草丛里，众人找到了一间房屋，而房屋的主人正是大家所熟悉的青蛙剑士。克罗诺将打倒魔王的想法告诉了青蛙，但对方却认为不可能，除非有传说的神剑格兰朵利昂（グランドリオン/Masamune）。碰巧克罗诺在帕雷波利村时从村长那里听到过神剑就埋藏在圣特利诺村东边的德那多罗（デナドロ山/Denadoro Mountains）山上，于是大家急急忙忙地赶了过去。

刚来到德那多罗山山口时就看见了一个被怪物追逐小孩，原来这个乳臭未干的家伙就是塔塔，在帮他解围后队伍继续前行。经过翻山越岭的行程，众人在山顶的洞穴里看见了沉睡已久的神剑格兰朵利昂，在将守护神剑的古兰（グラン/Masa）和利昂（リオン/Mune）击败后，克罗诺却发现保存在这里的只不过是一把折断的剑罢了。

CHECK POINT



①德那多罗山上有一种绿色并手持木锤的怪物，它的攻击比较强劲，用露卡的火魔法将其木槌烧毁后对方就变得不堪一击了。
②从上图所示的位置跳下去可以拿到 MP 消耗减半以及 HP 上限增加 1/4 的饰品。





③与站在山顶眺望远处风景的绵羊对话 4 次可以得到魔力胶囊一个；调查左图中的树阴可以得到速度胶囊一个。

BOSS 战 勇气のグラン & 知恵のリオン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
グラン（Masa）	1000	—	200	200G	—	—
リオン（Mune）	1000	—	200	200G	—	—
グラン&リオン（Masa&Mune）	3600	—	500	1500G	—	—

■战斗要点：本次是 BOSS 两连战，首先要击败古兰和利昂的其中一个，此处的难度并不高，注

意中对方混乱魔法后要及时用道具解除不利状态。接下来古兰和利昂会合体，对付这个形态的BOSS用冰或火的属性攻击效果不错。另外要特别提醒的是BOSS张开双臂进入畜力状态后要迅速使出克罗诺的特技“かまいたち/Wind Slash”来将其畜力打消，否则被龙卷风击中伤害会很大。

利用山顶的风穴，众人回到帕雷波利村，由于对勇者的事宜颇有疑问，克罗诺来到了塔塔家。原来这个家伙持有的勇者勋章实际上是他偶然间捡到的。克罗诺带着折断的神剑以及塔塔交还的勋章再次找到青蛙，然而没有能够对付魔王的武器，青蛙也无能为力地摇了摇头。不过在青蛙身后的坛子里，露卡意外地发现了神剑的剑柄，剑柄上刻的字已经变得模糊，经过一番确认是“博修”二字，玛尔立刻联想到梅迪纳村的武器制造家博修。

带着剑的两个部分，三人前往A.D.1000年的梅迪纳村找到博修，果然这把剑曾是他的，不过博修现在也对这把来自400年前的古剑无能为力，因为想要修复它就必须使用与剑材料相同的梦幻石(ドリストーン/Dreamstone)，然而这种石头只有在远古时代才有。于是众人回到时光终点利用时间机器前往B.C.6500万年的远古寻找梦幻石。



珍贵的赤色之石

时空机器刚一着地，克罗诺等人就被恐龙怪给包围了，敌人的数量越来越多。就在这个时候一个身着兽皮衣物的原始女性出现了，她帮助克罗诺赶跑了所有敌人。经过介绍她名字叫艾拉，是北方原始村落依奥卡(イオカ村/Ioka)的酋长，她连连称赞克罗诺的勇敢并邀请众人前去参加村落的晚会，并说村子里就有梦幻石，大家听后高兴地前往。

夜幕降临，晚会热热闹闹地搞了起来，艾拉将克罗诺等人介绍给族人。伴随着欢快的歌舞声，众人尽情地庆祝起来，兴致正高的艾拉提出要和克罗诺比试酒量，如果她输了就把梦幻石交给大家。在克罗诺以微弱的优势取得胜利后，艾拉也履行承诺拿出了梦幻石，众人高兴得一醉方休……

CHECK POINT

①在晚会庆祝活动中按照站在广场右边的基诺(キーノ/Kino)→自己的同伴→艾拉→艾拉的顺序与各位角色对话，之后就能触发饮酒对决的事件，此时需靠连打A键获胜。

②依奥卡的武器店与其他地方有所不同，这里需要玩家到东北边的狩猎之森(狩りの森/Hunting Range)讨伐各种怪物获得花瓣(花びら/Petal)、羽毛(はね/Feather)、角(つの/Horn)以及牙(きば/Fang)这四种素材，之后再到这里根据不同的组合交换装备品。另外，随着游戏流程的不断推进，所能交换的物品也会发生变化，以下表格便收录了所有交换资料。

装备交换表

剧情推进到“足迹！追迹！！”时的交换物

装备品	交换所需素材
ルビーガン/Ruby Gun	牙×3+花瓣×3
マンモスのつるぎ/Mammoth Tusk	牙×3+角×3
ストーンアーム/Stone Helm	羽毛×3+花瓣×3
ひじりのゆみ/Shaman's Bow	花瓣×3 +角×3
ルビーベスト/Ruby Vest	牙×3+羽毛×3
ストーンメット/Stone Helm	角×3+羽毛×3

剧情推进到“醒过来已是原始”后的交换物

装备品	交换所需素材
ドリストンガン/Dreamstone Gun	牙×3+花瓣×3
たいこのつるぎ/Primeval Blade	牙×3+角×3
マグマハンド/Magma Hand	羽毛×3+花瓣×3
ドリストンボウ/Dreamstone Bow	花瓣×3+角×3
ルビーベスト/Ruby Vest	牙×3 +羽毛×3
ストーンメット/Stone Helm	角×3 +羽毛×3

剧情推进到“古代的新王”后的交换物

装备品	交换所需素材
ルビーアーマー/Ruby Armor	羽毛、牙、角、花瓣各10个



③狩猎之森里有一种名为努(ヌゥ/Nu)的隐藏怪物(HP 1234)，它会在下雨的时候随机出现在森林的左中、右下以及右上三个地方，与其对话就会进入战斗，对方只会使用“强制角色HP残留1”以及“HP固定伤害1”这两招，只要好好控制血量便不难将其打倒。战斗胜利后可以得到不少的经验值、技能值以及各种素材各3个。另外，第一次打倒努时对方还会留下回避能力变为两倍的饰品“サードアイ/Third Eye”。

●TIPS：在游戏进行中同时按下L+R+Start+Select可以实现软复位。

足迹！追迹！！

等克罗诺一觉醒来已经是第二天早上了，他们惊讶地发现广场到处都留下了脚印，而露卡的时空门把手也不翼而飞，这就意味着大家没办法回去了。情急之下的众人跑到酋长屋叫醒艾拉，艾拉听闻消息后推断是死敌恐龙人干的，于是她便领路前往恐龙人巢穴（恐龙人アジト /Reptite Lair）。

恐龙人巢穴位于依奥卡村的南面，它被迷之森林（迷いの森 /Forest Maze）包围着，刚踏入森林就遇上了基诺，他承认自己由于嫉妒受到艾拉称赞的克罗诺而偷走了时空门把手，不过现在把手已经被恐龙人偷走了，大度的艾拉在原谅基诺后带领众人去找恐龙人算帐。

在洞穴里转悠了半天找到了恐龙人首领阿萨拉（アザーラ /Azala），艾拉和对方见面后不免又吵上几句。阿萨拉召唤出尼兹贝尔（ニズベール /Nizbel）妄图解决掉艾拉这个眼中钉，然而骁勇善战的众人并没有让对方得逞。看到自己的手下被收拾，阿萨拉只得丢下时空门把手仓皇而逃。

CHECK POINT

①洞穴里的绿色大块头恐龙在通常情况下很难对其造成伤害，这里要使用克罗诺的雷电魔法“サンダー/Lightning”降低对方防御力，然后再攻击方能取得理想效果。
②洞穴里的尖头甲壳虫会在地面打洞，玩家可以通过这些洞进入新的分支，里面可以取得HP、MP全回复的圣灵药（エリクサー/Elixir）。

BOSS战 ニズベール /Nizbel

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ニズベール/Nizbel	4200	天	500	0G	—	サードアイ (Third Eye)

■战斗要点：对付这个BOSS首先要做的仍然是用雷电魔法降低对方防御（之后再释放雷电魔法能使其陷入麻痹状态），需要注意的是每过一段时间BOSS的防御低下状态会自动解除，玩家要把握好雷电魔法再使用的时机。另外对方的最强招式能对我方全员造成100以上的伤害，随时保持角色HP值在高水平线上颇为重要。

战斗吧！格兰朵利昂

成功获得梦幻石的克罗诺与艾拉和村民们道别后便马不停蹄地赶回到博修小屋，虽然不知道克罗诺他们是通过什么方法搞到梦幻石的，但博修还是让剑散发出昔日的光芒。众人再次携剑来到青蛙的住所，青蛙吃惊于众人能让神剑重现光芒。当它看到这完好如初的神器时，思绪一下被拉到了十年以前……

青蛙原名格林（グレン /Glenn），是一位年轻有为的青年，他与元骑士团团长、也是被人们呼作“勇者”的塞拉斯（サイラス /Cyrus）是结交多年的好兄弟。由于当时魔王作乱，塞拉斯决定带着神剑格兰朵利昂和格林一起去讨伐它。虽然他们成功地走到了魔王面前，但最终还是因为对方那压倒性的力量而败北，神剑不仅被魔王破坏，塞拉斯为了救格林也不幸阵亡。而格林本人也难逃一劫——他被魔王施法变成青蛙并打下山崖……数年之后，当初塞拉斯携带在身的勇者勋章滚落到山间被塔塔捡到，于是乎上演了之前那幕勇者再现的笑话。

从悲伤回忆中走出来的青蛙下定决心要和魔王做个了断，现在大家的目标都一致。借助神剑的力量，克罗诺等人终于抵达了魔王城，真正的决战开始了！

CHECK POINT

①此处青蛙正式加入队伍，记得给它换上目前最强的装备并去斯贝吉欧那里引发魔法潜力后再出发。接下来去菲奥娜小屋东边的魔岩窟（Magic Cave），借助神剑的力量就可以打开通往魔王城（Fiendlord's Keep）的道路。


■青蛙以超帅气的姿势斩断山岳！

决战！ 魔王城！！

CHECK POINT

①进入魔王城后先去左右两侧的房间开宝箱，之后返回大厅就能看见青蛙的老对手比内加，它告之众人魔王三将军的另外两位——外发剑士索伊索（ソイソー/Slash）和空魔士玛约奈（マヨネー/Flea）正在恭候着大家，接下来再次前往左右两侧的房间发生BOSS战（之前房间内的人都会变回怪物原样，需要进行几场杂兵战）。

BOSS战 ソイソ-/Slash

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
空手状态	3200	—	0	0G	—	—
持刀状态	5200	—	500	1500G	—	—

■战斗要点：索伊索在空手状态对我方威胁并不大，不过要注意的是魔法攻击对他效果甚微。进入持刀状态的索伊索攻击力有所提升，最强招式能对我方角色造成100以上的伤害。另外还要提醒的是“天”属性的招式对持刀状态的索伊索完全无效。战斗胜利后可以获得性能不错的索伊索刀（ソイソー刀/Slasher），克罗诺专用。

BOSS 战 マヨネ -/Flea

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
マヨネー	4120	—	500	1000G	—	—

■战斗要点：战前带上足量的万能药备用。进入右侧房间后会发现假冒的BOSS，这个家伙不堪一击，不过死前它会抽光我方任意一名角色的MP，接下来真正的玛约奈出现。开战时我方必有一人中对方混乱，此时其余两人一个负责解除混乱、一个负责帮被吸光MP的角色补MP。战斗还是多以克罗诺和青蛙的物理攻击为主，玛尔则负责补血和恢复状态（BOSS经常会使用毒、睡眠等异常状态攻击）。当对方HP所剩不多时还会释放全屏攻击，玩家要时刻注意队伍全员的血量。战斗胜利后调查闪光点获得魔力胶囊。

②击败两魔将军后回到中央大厅，从中央新出现的传送点来到下一个场景。前方有一个满是传送带的房间，注意躲避比内加操纵的铡刀（碰到一下损失50HP）。之后继续前行会来到一个不断有敌人从高处滚落下来的场景里，想要避免战斗的话利用四处的藤梯躲过去即可。

③在上层的某个房间内，其地板上会有六个看不见的陷阱，掉下去的话会看见四个发光点，其中有两个是杂兵战，一个是记录点，另一个则是能重新回到楼上的传送点，它们的位置是随机的，不过传送点总是在记录点的对面。另外，在下层房间的右下方可以拿到魔力胶囊。


■陷阱位置示意图。

④继续前行会连续遭遇杂兵战，其中有一种名为"ジャグラ -/Juggler"的敌人值得注意，它会不断切换自己的弱点模式，即此回合用物理招式对其造成伤害后下回合对方必然变成弱魔法。结束连续杂兵战后要面对魔王三将军的最后一个——比内加。

BOSS 战 ビネガ -/Ozzie

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ビネガー/Ozzie	1000	—	0	0G	—	—

■战斗要点：游戏里最简单的一场BOSS战，比内加会用冰将自己封起来，不用理会它，按照左下→左上→右上→右下的顺序破坏四个锁链后对方就会从楼板上掉下去，战斗结束。

打倒比内加后会出现两个闪光点，左边是存盘点、右边是传送点，通过传送点就要与魔王进行宿命对决了。

BOSS 战 魔王 /Magus

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
魔王/Magus	6666	—	1500	3000G	—	—

■战斗要点：魔王在前2222HP时有很高的物理防御，并且受到攻击会用属性魔法进行反击，只有用他所使用的那种属性的魔法才能对其造成较大的伤害，其余属于均会被吸收（注意用神剑进行普通攻击可以降低魔王的魔防，推荐先让青蛙操神剑砍他一刀，然后再用对应的魔法进行攻击）。打掉1/3HP后魔王的两防变回正常，接下来他会先用咒语加强自己的防御，然后每隔一段时间释放全屏暗属性攻击，伤害都在200左右，可以使用先前在城内探寻到的道具防护墙（バリアボール/Barrier Sphere）来为魔防低的单位压低所受伤害，然后即时回复体力即可。另外，此时若学会了玛尔的加速魔法（ヘイスト/Haste）会令战斗轻松少许。

醒过来已是原始

魔王被打败了，然而令人意外的是此时时空突然产生了扭曲，一个巨大的黑洞将克罗诺和魔王等人都吸了进去……

迷迷糊糊中的克罗诺被艾拉叫醒，原来众人被传送到了远古时代，而原本一起的魔王现在也不知了去向。大家在休整一下后前往北边的拉鲁巴村（ラルバ村のやけ迹/Laruba Ruins），在这里大家打听到恐龙人袭击村落、基诺被抓走的消息，艾拉想一个人去救同伴，长老开始不同意，不过在艾拉的死缠烂打下只得被迫认同。想到之前受过艾拉的照顾，克罗诺等人也决定一同前往。

CHECK POINT

①武器店的道具交换清单现在已经更新，建议先去狩猎之森弄到足够的素材进行交换。
②整备完成后前往依奥卡村北方的布迪郎巢穴（プテランの巣/Dactyl Nest），在山顶追上艾拉后与其一同乘坐翼龙到达东南方的提朗城（ティラン城/Tyranno Lair）。

大地的戒律

提郎城像迷宫一样，加上机关重重，克罗诺等人费了九牛二虎之力才找到阿萨拉，这个家伙眼中容不下人类，它认为人类与龙族绝对无法共存。在召唤出最强大的黑霸王龙之后，阿萨拉准备与人类做个彻底的了断。

●TIPS：当队伍中有新同伴加入时前往克罗诺家，此时母亲会与新同伴打招呼，部分对话比较恶搞，有兴趣的玩家不妨留意下。

CHECK POINT

①进入城堡后先去右侧地下二层和三层将被俘走的村民和基诺救出，这样基诺在离开时会替你打开左侧龙头的通道。

②继续前进会来到一个广阔的大房间，这里的地板上有很多的隐藏传送点，其具体分布请参考下面的图，在收刮完这里的4个道具后就可以离开了。



■房间隐藏传送点分布图

③在一个左右都设置有机关的房间内先踩右侧机关，然后深入里面按下墙上的机关，这样房间外平台中央原本关闭的大门就会开启，进入之后遭遇BOSS战。

BOSS战 ニズベ-ルR

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ニズベールR	6500	天	880	0G	—	サードアイ(Third Eye)



■战斗要点：这个BOSS有个特点，那就是受到天属性攻击时物理防御会减弱，而受到其他攻击时物理防御会加强。不过不要以为我们一直使用天属性魔法就万事大吉了，因为BOSS每承受三次天属性攻击就会发动全屏闪电招式，平均伤害在150左右，注意我方血量并与其进行消耗战是比较理想的战斗方式。

④打败BOSS后往上前进，之后会来到一间有三个机关的房间，踩下上面机关出现存盘点，踩下左侧机关出现陷阱，而踩下右侧机关则出现杂兵。无视左右机关调查前方龙头骨，进去后调查里面墙上的开关可以打开房间外的另一个房门，之后从那里进去就同恐龙人首领阿萨拉进行BOSS战（记得在这之前练级让艾拉学会偷盗技能，以后能从BOSS身上取得不少好道具）。

BOSS战 アザ-ラ (Azala) ブラックティラノ (Black Tyranno)

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
アザーラ(Azala)	2700	—	1800	0G	—	マジックカプセル(Magic Capsule)
ブラックティラノ(Black Tyranno)	10500	—	0	0G	—	パワーカプセル(Strength Capsule)

■战斗要点：此役首先要打倒站在黑霸王龙肩上的阿萨拉，否则对黑霸王龙的攻击完全无效。鉴于物理属性攻击并不能给予阿萨拉重创，这里建议使用除天属性以外的魔法来对付。将阿萨拉打倒后，黑霸王龙的两防能力回复正常，这样我们就能对其造成伤害了。黑霸王龙会在平时进入5回合倒计时状态（期间不会进行任何攻击），倒计时结束后它会发动伤害高达250的全屏火属性攻击。注意维持我方单位血量并利用BOSS倒计时的间隙时间予以攻击步步为营吧。最后要提醒的是，阿萨拉和黑霸王龙身上分别携带有魔力胶囊和力量胶囊，不要忘记偷取。

打败恐龙族首领的众人还没等喘过一口气就发生了一件令人意外的事情——红色的陨石拉沃斯正从外太空朝地球飞过来，而目标就是提郎城！在这危机一发的时刻，基诺带领着大批翼龙赶到，大家在陨石撞击之前成功脱离提郎城。

拉沃斯的撞击将硕大的城堡瞬间夷为平地，在爆炸冲击波过去后，众人回到被毁的城堡遗迹，他们惊奇地发现在这里又出现了一个新的时空门，艾拉将守卫原始人村落的重任交给基诺后便加入了克罗诺一行人的冒险之旅。

魔法王国吉尔

通过时空隧道，众人来到了一个冰天雪地的世界，这里是B.C.12000年，古文明时期。陨石撞击使得地球出现了长年的冰河期，在这期间恐龙族灭绝了。虽然现在地面寒冷的环境已经不再适合人类居住，但是人类通过魔法并利用拉沃斯在空中建立了安逸的王国吉尔（ジール/Zeal Palace），这个王国有极为先进的科学，克罗诺他们还在途中见到了正在建造中的、吉尔王国的文明结晶——大飞机黑鸟号。

穿越几个小洞窟（小さな洞窟/Small Cave）到达了最高处的吉尔宫殿，众人却发现通往女王宫殿的门无法打开，去到右侧的房间见到公主萨拉（サラ/Schala）和王子嘉基（ジャキ/Janus），正当萨拉要询问克罗诺等人是何许人也之时，一名侍女跑来叫萨拉去女王宫殿议事。来到宫殿门口，萨拉用一串项链打开了紧锁的门，克罗诺拿着玛尔的项链也想上去如

法炮制，没想到却打不开。问了问旁边的侍从才知道萨拉的项链是接受了吉尔王国的动力之源——魔神器拉沃斯的力量，于是克罗诺去左边的房间让魔神器的光照射项链，再来到门前时发现可以成功打开房门了。

在宫殿内吉尔王女正在和群臣议事，见到有异国人进来，王女便吩咐大臣达尔顿（ダルトン /Dalton）好好"招待"一下。达尔顿召唤出的魔物格莱姆（ダルトンゴーレム /Golem）强大得令克罗诺等人吃惊，没战上几回合众人纷纷败下阵来。虽然落入王女手中，但对方并没有要伤害大家的意思，好心的莎拉更是说服女王手下的重臣"神秘预言者"将克罗诺等人放了出来，她告知这里的魔法师正在密谋着一项建造海底宫殿的计划。为了安全考虑，莎拉只能将众人送回来时的远古时代并用魔法将时空门封印起来。

CHECK POINT

①回到 B.C.12000 年后先利用东边的天之道（天への道 /Skyway）来到空中的艾恩哈萨（エンハーサ /Enhasa），按顺序调查东北、西北以及入口附近桌子上的书就能开启以条秘密通道，进去后战胜里面的六只怪物"努"就能得到魔力胶囊和力量胶囊。
②左行至卡夏尔（カジャール /Kajar），在这里可以看到大黑鸟号。调查卡夏尔最右侧房间的东南角可以得到速度胶囊。另外该房间中有一只怪物"努"，对它使用吹气可以得到魔力胶囊（吹气在稍后就能学到）。之后依次调查西北、东南以及正中央桌子上的书能开启另一间隐藏房间，里面有可发动三人特殊连协技的饰品黑之石（黒の石 /Black Gemstone）。
③与吉尔宫殿中央的努对话并选择"こちょこちょ しちゃう /Sure!"就能学会吹气；与宫殿下方阶梯上的侍女对话，依次选择"好き /Yes."→"どこかにこっそりうえる /Grow it in secret."就可以触发游戏后期的特殊分支事件"绿之梦"。



BOSS 战 ダルトンゴ - レム /Golem

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンゴーレム /Golem	7000	—	1000	2000G	—	マジックカプセル (Magic Capsule)

■战斗要点：BOSS 的能力很强，考虑到无论战胜它与否都能继续推动剧情，这里建议一上来先偷盗物品，然后坐以待毙即可。如果非要战斗（一般来说以现在的水平撑不住对方两下，它的 HP 减半技和伤害高达 400 的单体攻击会让你手忙脚乱），则可以利用它能学习别人攻击方式的特点，不用物理而是用不同属性的魔法轮番攻击，让它不停地学习直到学蒙了被解决掉为止都不会还手……

④剧情发展到这里之后，我们就可以打开地图上被神秘力量封锁着的黑色箱子了，里面藏着不少好东西。下面将所有黑色箱子的位置公布出来，需要注意的是如果 A.D.600 年（中世）和 A.D.1000 年（现代）在相同地点有相同的封印黑箱的话，要先鉴定 A.D.600 年的那个，但不要取出道具（询问是否开启宝箱时选"いいえ /NO"），然后去 A.D.1000 年开同样的黑箱就能取得各种强化版武具，这样还可以返回 A.D.600 年开启这个黑箱。倘若一来就直接开启了 A.D.600 年或 A.D.1000 年的宝箱，那么就无法得到强化版装备了，切记切记。

隐藏黑箱一览表

地点	入手道具	入手道具（强化型）
托鲁斯村宿屋	中世：ブルーベスト（Blue Vest）	现代：ブループレート(Blue Plate)
格鲁迪亚王城西面的塔里	中世：レッドベスト（Red Vest）	现代：レッドプレート(Red Plate)
格鲁迪亚之森	中世：スピードカプセル(Speed Capsule)	—
格鲁迪亚之森	现代：パワーリング(Power Ring)	—
帕雷波利村村长家2楼	中世：ホワイトベスト（White Vest）	现代：ホワイトプレート（White Plate）
帕雷波利村村长家2楼	中世：ブラックベスト（Black Vest）	现代：ブラックプレート（Black Vest）
海格兰洞窟	现代：バリアリング(Barrier Ring)、スピードリング(Speed Ring)	—
魔岩窟	中世：マジックリング(Magic Ring)	—
北之废墟	中世：鬼丸(Onimaru)	现代：朱雀(Suzaku)
北之废墟	中世：セイレーン(Siren's Kiss)	现代：ワルキューレ(Valkyrie Bow)
北之废墟	中世：ノヴァアーマー(Nova Armor)	现代：月光の铠(Moonbeam Armor)
梅迪纳村北面遗迹	现代：燕(Swallow) or プロテクトメット（Guardian Helm)	—

●TIPS：游戏一共设定有13种结局，一周目最多只能达成其中3种（有、无克罗诺情况下打倒拉沃斯以及被拉沃斯打倒这三种情况），其余的均需要在二周目才能达成。

地点	入手道具	入手道具（强化型）
未来邦哥多圆顶屋内	ハイエーテル(Hi—Ether)、越后屋の财布（Workman's Wallet）、魅惑のブラ（Alluring Top）	—
未来托兰圆顶屋内	ハイエーテル(Hi—Ether)、ゴールドピアス(Golden Stud)、マジックカプセル（Magic Capsule）	—
未来阿利斯圆顶屋地下仓库内	エリクサー（Elixir）、光のローブ(Luminous Robe)、ヒットリング（Acuity Ring）、金のイヤリング（Golden Earring）、パワーカプセル（Strength Capsule）	—

⑤此时回到露卡家中可以从其父亲那里拿到露卡的专用头部防具ダバンメット（Taban's Helm）。

解开吧，封印！呼啸吧，狂风！

回到时光终点时，克罗诺突然觉得在吉尔王国用项链开的那扇门上的徽章图案在哪里见过，在仔细回想一番后把目标定格在未来，于是众人又前往A.D.2300年。

通过阿利斯圆顶屋右侧的地下水道迹来到监视者圆顶屋（监视者のドーム/Keeper's Dome），里面确实有一扇被封印的门。使用项链开启大门后，众人来到了一个实验室里，原来这里存放着吉尔王国三贤者之一的理之贤者嘉修(ガッシユ/Belthasar)的遗物——时之翼。这是一架时空飞船，它能载人往来于各个时代。

CHECK POINT

①在乘坐时之翼来到古文明时期（B.C.12000年）之前先走出实验室大门，此时靠门右侧会多出一个闪光点，上前调查取得魔力胶囊。

有了时空飞船，众人立即动身前往古文明时期，此时天之道已经被某种魔法力量封印，根据艾拉的建议，大家来到北边的古代先民洞穴（地の民の洞窟/Terra Cave），这里聚集着因为没有魔力而被吉尔女王流放的民众，他们告知克罗诺王国的命之贤者由于反对女王建造海底神殿的计划而被关押在北边漂浮在空中的悲叹之山（なげきの山/Mountain of Woe）上，克罗诺决定前往实施营救，在这之前他们必须穿越古代多罗克依巢穴（ドロクイの巢/Mudbeast Den）。

CHECK POINT

①古代先民洞穴里有不错的武具贩卖，可以在这里为全队好好整备一下。
②古代多罗克依巢穴位于洞穴的正下方，从巢穴中的怪物ドロクイ(Mubeast)那里可以偷到不错的头部防具レインボーメット(Rainbow Helm)，由于这种杂兵只会出现一次，注意不要错过。走到巢穴的尽头迎来BOSS战。

BOSS战 ドロクイ使い/Mud Imp

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ドロクイ使い/Mud Imp	1200	—	954	2600G	—	スピードカプセル(Speed Capsule)
ドロクイL/Red Mubeast	5000	水	0	0G	—	エリクサー（Elixir）
ドロクイR/Blue Mubeast	5000	火	0	0G	—	マーメイドメット（Mermaid Helm）

■战斗要点：BOSS两边的怪物会吃相应颜色的魔法，其中红色那只弱水，蓝色那只被火属性克制。战斗开始后要先集中火力将这两只怪物消灭，然后再对付中央的魔族小人（在未将两侧怪物消灭的情况下攻击魔族小人会受到伤害100以上的反击）。魔族小人的HP虽然低，但物防和魔防都很优秀，并且每次受到伤害时会自动回复150的HP，尽量使用大威力的连协技来对付吧。

悲叹之山的贤者

摆脱消灭洞内怪物的阻拦后，众人踏上了雾气重重的悲叹之山。顺着山间的铁链蜿蜒向上盘行，来到山顶时发现平台上放置着一块水晶，而水晶中似乎还有人。正当克罗诺准备上前一探究竟时，水晶的守护怪突然出现了，一场恶战在所难免……

CHECK POINT

①悲叹之山上有一种名为依万（イワン/Rubble）的怪物，它平时会伪装成岩石，一旦靠近就会发生战斗。依万在开场前会封印我方角色的技能和道具使用权力，只能用普通攻击来对付它。注意对方的回避率较高且容易逃跑，战胜后能获得1000的经验值和100的技巧点。

▲这种怪物是无法来回刷的，要珍惜。

②BOSS战前记得为角色装备上吸收冥、火属性的防具。

BOSS 战 ギガガイア /Giga Gaia

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ギガガイア/Giga Gaia	9500	—	3000	3000G	—	スピードカプセル(Speed Capsule)
アーム/Arm	2000(再生后1000)	—	0	0G	—	—

■战斗要点：战斗一开场 BOSS 就会释放一次全体冥属性攻击和一次全体火属性攻击，预先装备好对应属性吸收的防具就可以避免被打乱阵脚。BOSS 的两只手中只需消灭右边那只即可，这样可以防止对方发动全体攻击技和回复魔法，接下来集中攻击头部。需要注意的是 BOSS 会自动修复已损坏的手臂，不过再生手臂的 HP 量仅为原来的一半，所以打起来还是蛮轻松的。

在天空等待的是?

好不容易将守护神打败，命之贤者被救了出来。大家发现原来贤者就是未来的博修，而他也很奇怪为何众人认识自己，但这一切现在已无足轻重。博修告诉大家女王因沉迷魔神器拉沃斯的力量而不断对其进行研究，在不知不觉中她已受到对方影响而逐渐失去



了正义之心……正说到此处时突然发生了山崩，原来是博修的封印被解除的同时山也失去了漂浮在空中的魔力，目前正在往下掉。

大家在好容易脱险后回到了古代洞穴中，此时公主莎拉造访，她告诉克罗诺女王现在正打算通过魔神器在海底启动已经建造完毕的神殿，而这样势必会惊动长眠在海中的拉沃斯。莎拉希望克罗诺等人能阻止她母亲的行为并叫贤者博修回皇宫。正说着，王国大臣达尔顿突然冲了进来挟持莎拉并将其带走。此时博修将一柄血红之刃（赤きナイフ /Ruby Knife）交到克罗诺手中，说可以用它来破坏魔神器。事不宜迟，克罗诺他们必须赶紧前去阻止女王的海底神殿计划。

CHECK POINT

①从洞穴出来后利用东边的天之道重返吉尔王国，注意此时在卡夏尔村里能买到新的武具，不过在这之前需先同商店老板对话并选择“いいえ /No”。整备完成后来到女王议事厅，达尔顿已经在那里等着克罗诺了，看来打败这个家伙是必须的。

BOSS 战 ダルトン /Dalton

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトン/Dalton	3500	—	1000	2500G	—	特制便当（Ambrosia）

■战斗要点：此战并没有太大难度，达尔顿只会使用 HP 强制减半的技能，没有实际威胁。另外，对方在倒下之前会来个全体魔法攻击，对角色造成的伤害在 200 左右，要注稍加注意。

呼唤拉沃斯的声音

达尔顿虽然不堪一击，不过他的逃跑功夫却是一流，众人顺着他逃走的路径来到了海底神殿。与此同时，女王和他的手下大臣们也在商量着计划，她打算利用魔神器来获得无穷的力量，蓬勃的野心此时已暴露无遗。克罗诺等人一路追迹到女王议事的房间之前，这时阴魂不散的达尔顿再次出现，他召唤出两个铁球怪对主角进行阻拦。



●TIPS无伤逃跑：戏模式必须选择“DS”，在遭遇战斗的时立刻点击下屏的逃跑选项，之后当任意一名角色ATB蓄满后点击技巧或道具指令，进入对应画面后等待2秒钟然后再取消，这样角色就能直接逃跑（对于无法逃跑的战斗无效）。

CHECK POINT

①海底神殿内有 3 种不同颜色的小妖精，它们的物理防御较高并且只吃相同属性的魔法（黄吃天、红吃火、蓝吃水），不对口的魔法全部吸收并且会给予本属性的全屏魔法反击，要注意。
②神殿内有不少性能优异的武具，不要遗漏。另外，在二层最下方的房间里放着青蛙的专用剑（对魔法生物伤害变为两倍），这里要贴着左侧狭窄的通道行走，之后再穿越隐藏的透明墙就能取得。
③乘坐电梯下降后再返回，接下来调查左侧墙壁上的发光点可以取得魔力胶囊。继续深入会看见存盘点，再往前就是 BOSS 战了。



BOSS 战 ダルトンゴ-レム /Golem × 2

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンゴーレム/Golem	7000	—	1000	2000G	—	マジックカプセル（Magic Capsule）

■**战斗要点：**战斗开始后先让艾拉盗取道具，之后不断用不同属性的全屏魔法轰对方，这样 BOSS 就会疲于模仿我们所使用的招式而无时机进行攻击。另外需要提醒的是 BOSS 被打倒时会自爆，每次对我方所有单位造成的伤害在 100 左右。

突破达尔顿召唤的怪物，克罗诺终于来到了女王面前。眼看魔神器即将启动，克罗诺把博修给的血红之刃插了上去，魔神器化作一片白光消失了，不过拉沃斯正式觉醒过来。面对对方强大的力量，众人纷纷不支而倒下。此时神秘预言者出现，在脱去外袍后大家发现竟然是魔王！原来魔王为了打倒拉沃斯而化妆成预言者等待机会，不过令魔王也没想到的是觉醒后的拉沃斯所拥有的力量远超出他的想象，很快，魔王也败下阵来。在这千均一发之迹，克罗诺挺身而出用自己的生命减弱了拉沃斯的威力，但即便这样拉沃斯还是像 1999 年毁灭世界那样毁灭了天上的吉尔王国。在海底神殿崩坏之前，莎拉用项链将众人传送了出去，自己却永远地留在了神殿里。随着拉沃斯的爆发，曾经繁荣一时的古代魔法文明就这么毁灭了……



古代的新王

众人昏迷了几天才清醒过来，玛尔不停地呼喊着克诺罗的名字，闻讯而来的长老说他找到的就只有克罗诺原来带在身上的项链了……

在稍事整备后，大家来到残存村落北方的广场向长老打听情报，就在这个时候不知廉耻的达尔顿又出现了，见到没有女王和预言者的干扰，这个家伙居然自封为新王，之后他又使用卑鄙的手段将众人捉住。

CHECK POINT

①大家醒来时发现自己在黑鸟号上，并且随身的物品都被扣留。现在首先要做的就是将分散在各个房间中的物品夺回来（此时用艾拉带队比较好，因为她即便是没有武器也能正常攻击，如果选其他人带队就要躲开敌人去取道具）。
②夺回全部道具后从左上角房间的侧门可以爬到飞船的左翼上（此时去二楼右上角角落里可以取得魔力胶囊），这里的杂兵回避率非常高并且会逃跑，每打倒一只能获得大量的经验值和技能值。走到机翼的左端遭遇石像兵，这里只需静静地站在原地，过不了多会儿它就会自动离开。

另外一边，达尔顿为克罗诺的时空飞船装上了机翼，他正驾驶着飞船忙于试飞。这一幕被站在黑鸟号机翼上的众人看得一清二楚，在算好时机后艾拉等人一跃跳上时空飞船，慌忙中的达尔顿很快被打败，落了个自作自受的下场。

BOSS 战 ダルトンR/King Dalton

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンR/King Dalton	2800	—	2500	2000G	—	特制便当（Ambrosia）

■战斗要点：第二次挑战达尔顿，不过对方并没有太大强化。除了惯用的强制扣除角色 1/2HP 的技能外就新增了一招伤害 60 左右的单体攻击，没有太大威胁。值得注意的是此次达尔顿受到属性攻击时会用对立属性的魔法进行反击。战斗胜利后需根据提示驾驶时空飞船将黑鸟号击落。

时之卵

成功返回残存之村的众人听到广场有人说魔王出现在西北方的北之岬（北の岬 /North Cape），于是大伙就赶了过去。魔王果然在那里，之后魔王将历史的真相告诉了大家：在众人被莎拉的魔法送出海底神殿之后，那里出现了时空扭曲，包括博修在内的很多人都被传送到了其他时代，而被传送到中世纪的、莎拉的弟弟嘉基，则正是魔王自己。许多年来他为了打败拉沃斯想过了很多种方法，在之前被克罗诺打败后，他被传送回古代并看到了儿童时代的自己，于是便乔装成预言者等待改变历史的机会。了解实情后，青蛙想到即便现在杀了魔王也无法挽回已去的塞拉斯团长，于是乎便放下了复仇的念头。之后魔王告诉大家可以去找时之贤者寻找复活克罗诺的方法。



CHECK POINT

①带上青蛙去北之岬遇到魔王，剧情结束后会出现是否与魔王战斗的分支，选择“いいえ /No”的话魔王会加入队伍；选择“はい /Yes”的话青蛙与魔王进行单挑，战斗胜利后获得萨拉的护身符（サラのお守り /Schala's Amulet），作用是令所有异常状态攻击无效。
②登上时空机器后会看见海中的神殿升了起来，成为名叫“黑之梦”的浮空设施，这里就是游戏正常流程的最终迷宫，虽然现在就能前往，不过为了完美结局还是先去复活克罗诺吧。
③现在时空飞船具有飞行能力，玩家终于可以方便地前往任意时代、任意地点了。

CHECK POINT

①来到莉奈广场后先参加各种迷你游戏赚取银之点数（有 50 就够了），然后再到喷泉右方的鬼屋见到人偶，接下来要跟着人偶做动作，其中 L、R 分别为举左右手，A 对应吃惊，Y 对应奸笑，这里如果能精准地跟上对方动作的话，鬼屋老板就会将人偶免费送到克罗诺家。中途一旦出现失误就需要花钱来买人偶，具体价格由 60000 ～ 5000 不等，玩家失误出现得越早所需花费的资金就越多。
②取得人偶后顺道去趟露卡家，此时可以得到露卡的专用防具タバンスーツ /Taban's Suit。

大家来到“时光终点”，这里的老人实际就是时之贤者哈修。他开始说人死复生是不可能的事情，当众人准备离开时哈修突然想起点眉目，他拿出时之卵（クロノ・トリガー/Chrono Trigger）并吩咐大家去找理之贤者嘉修，对方可能有复活克罗诺的方法。大家兴冲冲地赶到 A.D.2300 年，在监视者圆顶屋里找到嘉修（就是守在房门前的“努”），他告知要使克罗诺复活还需要他的人偶（ドッペル人形 / Doppel Doll），这个东西在千年祭会场有。



成功拿到人偶的众人回到监视者圆顶屋，嘉修拿出三个人偶让大家带着它前往北面的死之山（死の山 /Death Peak）。死之山的风很大，人偶告诉大家在风大时必须躲在大树后面才能避免被吹走，等

风小了以后再继续往上爬。

顶着阵阵列风，一行人终于来到了山顶。在时之卵的魔力影响下，天空出现了日食，这个时候时间被定格在了克罗诺死前一瞬间，大家用克罗诺的人偶替换了真人，奇迹就这么出现了——看到逐渐睁开双眼的克罗诺，玛尔紧紧地拥抱住对方……

CHECK POINT

①来到死之山时与嘉修给的人偶对话，这样它会变成一棵树为众人挡风，这样才能继续前进。另外，在此场景的右上角可以拿到力量胶囊。

②经过一段没有强风的区域后会遭遇 BOSS 战，对手是拉沃斯的幼体。

③调查行进过程中的某处发光点可以打开新的通道；在一处狭窄的悬空通路上行走时要留意风力的影响别让角色被吹下去。最后，在消灭第 3 只拉沃斯幼体后需要推动它的尸体到墙边作为垫脚石，然后才能攀到山顶。



BOSS 战 プチラヴォス (Lavos Spawn)

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
プチラヴォス (Lavos Spawn)	4000	—	747	500G	エリクサー (Elixir)	エリクサー (Elixir)

■战斗要点：虽然是幼体，但实力不俗。战斗时切记不要攻击对方的背壳，否则会遭到伤害 200 以上的全体反击技，这里只需用强力的物理攻击技集中打击对方的嘴部即可将其消灭。在死之山上一共需要面对三只这样的怪物。



特殊分支事件

游戏进行到此处就可以挑战最终 BOSS 了，在那之前呢玩家可以去完成下面介绍的六个分支事件，可以拿到很多强力道具哦！

分支事件① 勇者之墓

在 A.D.600 年地图的右下角有个北之废墟（北の废墟 /Northern Ruins），由于里面过于残败而无法前进。在废墟下方的酒吧里能看见一个正在喝酒的修理工，对话后得知废墟可以修但目前没工具。接下来前往 A.D.1000 年，在同样位置的宿屋里也能看见一名修理工，对方说需要工具的话可以去他家里拿，于是来到左下角的民家，从其妻子手中得到大工道具（Carpenter's Tools）。之后就返回 A.D.600 年将工具交给修理工就可以修复废墟了（一共要修 3 次，每次需花费 2000G 并且需要玩家先清除掉废墟里的怪物）。废墟里埋藏着封印宝箱，里面存放着男性最强铠甲和玛尔的最强武器。另外带着青蛙来到左侧的墓碑还能见到塞拉斯的灵魂，剧情之后神剑的力量被完全解放。

分支事件② 绿之梦

之前在 B.C.12000 年的吉尔王国与某侍女触发过对话事件。之后来到 A.D.600 年，在菲奥娜小屋的下方出现了一个漩涡状的地底沙漠，进去消灭掉 BOSS 沙漠骷髅。然后带着机器人前往菲奥娜小屋与屋主对话并在分支中选择“はい /Yes”，这样机器人就会留下来在沙漠中种植绿荫。

来到 A.D.1000 年，此处原本的荒漠现在已经变成了森林，并且还建成了菲奥娜神殿（フィオナ神殿 /Fiona's Shrine），这里可以买到各种防止异常状态的头盔。在神殿上方发现机器人后会发生剧情，之后是露卡的特殊事件：晚上她一个人回到了 10 年前，由于母亲无意中触动了机器机关而身处险境，这时来到机器前按顺序输入 L、A、L、A 就能让机器停止，如此一来原本在现实中失



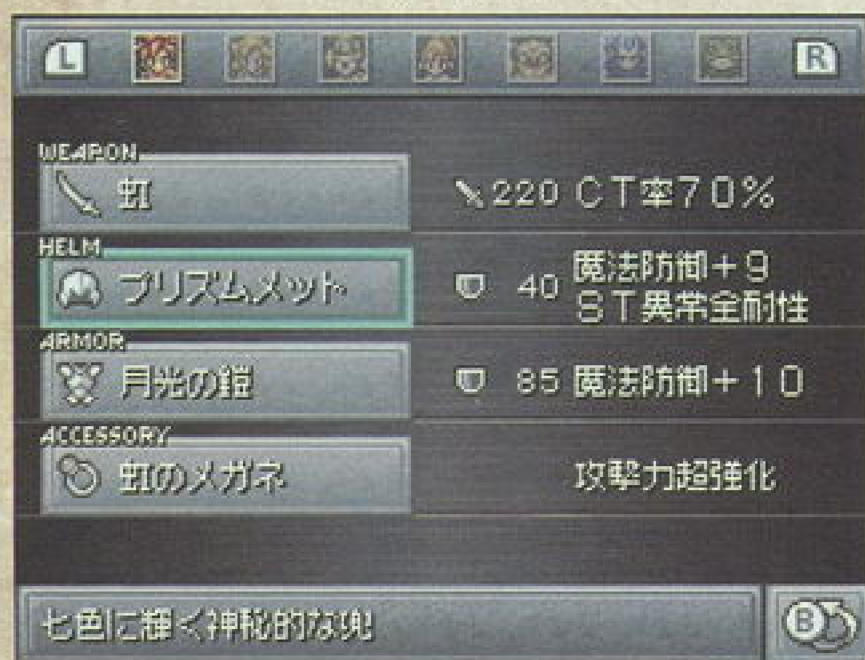
去双腿的母亲在此刻被改写了命运。事件结束后从时间门里回来，之后可以得到饰品绿之梦（緑の梦 /Green Dream），作用是角色在战斗中被打倒时可以自动复活一次。

分支事件③ 虹色贝壳

这个分支的流程比较长，请大家按照下面的步骤来进行：

①前往 A.D.600 年北之废墟下方的酒吧（就是“勇者之墓”事件中找修理工的那个酒吧）会遇上冒险家托马，对话之后得到道具托马的酒（トマの酒/Toma's wine）。

②来到 A.D.1000 年的西之岬（西の岬 /West Cape）可以看见托马的墓碑，将酒洒上去后托马的灵魂出现，他会告诉你虹色贝壳在 A.D.600 年北之废墟西北方的巨人之爪里（巨人のツメ/Giant's Claw）。



▲头盔的全异常状态耐性非常有魅力。

③来到巨人之爪，发现这里其实就是远古时期被陨石毁坏的提郎城。在城堡的深处发现一只巨龙，这个 BOSS 会进行 5 回合的倒数，倒数结束后发动威力巨大的全屏火属性攻击，尽量装备能吸收火属性的防具来挑战（从 BOSS 身上可以偷到火属性全吸收的防具）。战斗胜利后发现虹色贝壳，不过由于众人搬不动它，只得回到中世的格鲁迪亚城请求国王帮忙。

④带着玛尔回到 A.D.1000 年的王宫，得知国王正因虹色贝壳一事受到审判，这时应先去右侧的王宫地下宝物库取得虹色贝壳的碎片来救下国王，此时审判国王的大臣显出原型，原来它是亚库拉 13 世（就是游戏第一个 BOSS 的后代），审判国王是想夺权篡位。打倒对方后（记得偷取对方身上的天属性全吸收铠甲）调查闪光点取得亚库拉钥匙（ヤクラのカギ /Yakra's Key），用它打开之前右侧塔里紧锁的宝箱救出真正的大臣。之后返回王宫地下宝物库，博修会用虹色贝壳为大家打造防具，这里会让玩家选择是制作一件女性专用最强铠甲プリズム・ドレス（Prismatic Dress）、还是制作三件全角色通用头盔プリズム・メット（Prismatic Helm），比较推荐后者。

分支事件④ 太阳石

①前往 A.D.2300 年地图下方的太阳神殿 /Sun Temple 挑战太阳之子，这个 BOSS 身边围绕着 5 个火球，其中只有 1 个是真的，攻击正确的话会对 BOSS 本身造成伤害，攻击错误的话会受到火属性的魔法反击。这里只需给出战人员装上吸收火属性的防具，然后和对方慢慢耗即可（注意每隔一段时间火球的顺序会打乱切换），战斗胜利后取得暗黑石 /Moon Stone。

②将暗黑石放到远古时代地图右上角的光之祠（光のほこら /Sun Shrine）里，接下来前往 A.D.600 年的光之祠取得力量胶囊，之后来到 A.D.1000 年的光之祠却发现暗黑石被人偷走。此时发现地图左下角的村长家闪闪生辉，不过当事人死活不承认暗黑石在他那儿，去右边的商店花 9900G 购买超级干肉并回到 A.D.600 年的村长家将肉免费送给村长夫人（对话中选择“ただであげる /Take it for free”），之后再回来村长就会把暗黑石归还给克罗诺。将暗黑石重新放入洞中并带着露卡前往 A.D.2300 年的光之祠，暗黑石由于已经吸收了足够阳光而变为太阳石 /Sun Stone，剧情之后取得露卡的最强武器和攻击力 +20% 的太阳镜（太阳のメガネ /Sunglasses）。



※在获得太阳石的情况下去见博修，他还会打造出克罗诺的最强武器和攻击力 +50% 的虹之镜（虹のメガネ /Prism Spectacles）。

分支事件⑤ 比内加之馆

流程最短、同时也是难度最低的一个分支事件。乘坐时间飞船来到 A.D.600 年，在魔岩窟右侧的小岛上发现比内加之馆（ビネガーのやかた /Qzzie's Fort），进去后发现比内加，这个家伙趁魔王被时空黑洞卷走的契机居然想自立为王。馆内迷宫一条直线走到底，路线并不复杂。值得提醒的是在一个有闸刀的房间的右下角有一条迷道，里面可以拿到魔王的最强武器、防具以及魔力胶囊一个。

在本迷宫的最终有魔王原来的三将军等待着大家挑战，这三人身上各自有一件特色装备，不要忘记偷取（索依索和玛约奈两人中的其中一个被打倒时另一个就会逃跑），由于对方实力不强，战斗没有什么难度。最终比内加王位没坐成，自己却死于亲手布置的陷阱里。


■隐藏通道的具体位置，此时可继续下行。

分支事件⑥ 机器帝国

在A.D.2300年地图右下角有一个吉诺赛依圆顶屋（ジェノサイドーム/Geno Dome），这里需要机器人来带队。圆顶屋内地形比较复杂，主要流程是利用地图中央的发电机让机器人带电，之后站在地图上多个紧闭的大门前就能将它们开启，这样就能取得里面的道具了。

在收集到场景中的两个人偶后来到一扇激光门前，此时会遇上粉红色的机器人。剧情结束后我方机器人与其进行单挑。战斗中可以マシンガンパンチ/Rapid fire Fist为主力攻击方式并伺机回复HP，交战几个回合后对方发生自爆，战斗结束后机器人敏捷+3、魔法防御+10。

将先前获得的两个人偶放在右上角大门左右两侧的机关上，这样大门就会敞开。进去后挑战机器女王，注意不要过早地将其身后的显示屏打坏，否则机器女王会进入行动迅速的暴走状态。战斗胜利后获得机器人的最强装备。


▲房间右侧的传送带是游戏中最理想的练级场所，用魔王的全屏魔法可迅速实现清屏。

命运的时刻

成功救回克罗诺的众人现在目的就只剩一个，那就是前往黑之梦里打倒王女和拉沃斯了。

CHECK POINT

①虽然是游戏流程的最后一个迷宫，但是黑之梦的构造却相当简单。迷宫的路程很长，不过中间没有任何分支，玩家要做的就是一边顺路前行，一边注意收集各房间内的宝箱。另外，途中遇到的怪物最好一路偷过去，No.115和No.122号怪物身上分别携带有速度胶囊和力量胶囊，不容错过。
②在迷宫途中的第一个存盘点旁边可以看见两只"努"，其中左侧那只会贩卖道具（可以买到MP全回复道具），右侧那只则可以将主角一行人传送出迷宫。
③来到第二个存盘点时要做好充分的整备，接下来要面对吉尔女王的三连战。



BOSS战 ジール/Queen Zeal（第一形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ジール/Queen Zeal	12000	—	0	0G	ラストエリクサー（Megaalixir）	ラストエリクサー（Megaalixir）

■战斗要点：第一形态的吉尔女王的主要攻击手段是使用强制令我方全员角色HP变为1的魔法，只要玩家及时进行全员回复就没有太大危险，尽量节省战力。

BOSS战 魔神器/Mammon Machine

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
魔神器/Mammon Machine	18000	—	0	0G	—	ラストエリクサー（Megaalixir）

■战斗要点：对付这个BOSS的时候不要盲目地发动攻击，否则会令对方功防能力上升。等到对方将能量释放完以后（特征是发动全屏天属性攻击）就是攻击的好时机了。过不了多长时间BOSS会蓄满能量，这时停止攻击等待对方释放，如此反复几个回合直到对方被消灭。

BOSS 战 ジール/Queen Zeal（第二形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
头部	20000	—	0	0G	—	ラストエリクサー
左手	28000	—	0	0G	—	プリズムメット
右手	28000	—	0	0G	—	プリズムドレス

■**战斗要点**：第二形态的女王能力有所提升，平时不要攻击对方的左右手，否则会遭到 MP 被吸光和 HP 强制剩 1 的技巧反击。开场后先盗取装备，然后集中火力攻击对方头部并在战斗中途及时回复由 BOSS 正常技巧所造成的伤害即可。



星之梦的终结

消灭了缠人的古代女王后，克罗诺和他的同伴们再次站在了拉沃斯的面前。为了改变人类未来的命运，众人毫不犹豫地冲上前去……



CHECK POINT

①拉沃斯会切换为以前众多 BOSS 的攻击模式来当战斗前的开胃菜，此时玩家要连续对付九个 BOSS 并且中途无法记录。不过由于它们并未经过强化（有的甚至能一刀砍死），只要按照以前的战术方案来实施就能轻松取胜。将这些 BOSS 消灭后紧接着要对付拉沃斯的第一形态。



BOSS 战 ラヴォス/Lavos（第一形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ラヴォス/Lavos	10000	—	0	0G	—	—

■**战斗要点**：战斗开始前装备上防止中异常状态的防具，这样就能将对方最有威胁的全体混乱攻击无视掉。第一形态的拉沃斯很弱，多半是鉴于之前玩家要连战的原因，厂商才故意这么设计的。本战结束后还会出现久违的存盘点，看来制作者还是蛮有良心的（笑）。在稍事准备后突入拉沃斯内部进行最后的战斗。

BOSS 战 ラヴォス·本体/Lavos·Body（第二形态）

BOSS战	目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
本体	20000	—	0	0G	—	—	
左手	12000	—	0	0G	—	—	
右手	8000	—	0	0G	—	—	

■**战斗要点**：拉沃斯在双手健全的情况下会释放无属性的全屏魔法，威力巨大，鉴于这种情况我们就需要先破坏对方其中的一只手（推荐破坏 HP 较少的右手），接下来集中火力攻击本体。拉沃斯的左手会为自己回复 HP，不过回复频率并不高，只要我们不断使用强力的物理攻击手段就能使伤害量远超出回复量。战斗胜利后拉沃斯的核心部位暴露出来，这是对玩家的最后考验。



BOSS 战 ラヴォス コア /Lavos Core（最终形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
拉沃斯核心	30000	—	0	0G	—	—
中央人形	10000	—	0	0G	—	—
左侧部位	2000	—	0	0G	—	—

■**战斗要点**：战斗开始时要先将左侧部位破坏，这样才能解除核心的防御状态，接下来就无视中央的人形直接朝核心发动猛攻。一段时间之后被破坏的部位会自动修复，此时要以最快速度将其消灭，然后继续攻击核心，保持这样的战术并注意回复，不出几个回合就能迎来最终的胜利。

历经千辛万苦，众人终于将拉沃斯消灭，历史被他们成功改写。为了庆祝胜利，玛尔的父亲在莉奈广场上举行了盛大的庆祝仪式，大家都露出了久违的笑容，但是大家心里同时也要承受痛苦，因为一起出生入死战斗的同伴现在都要回到各自的时代，大家依依不舍地说了自己的留言，正所谓“天下没有不散的宴席”……

多年之后，克罗诺挽着玛尔在人们的欢呼声中踏入了婚姻的殿堂，他成为了格鲁迪亚王国的新任国王；在有雄雄篝火燃烧的古代人帐篷里，艾拉也给基诺戴上了戒指；青蛙则回复了以前的模样，他接过国王赐予的配剑再次踏上了寻求自己和塞拉斯



的理想的旅程；某天带着机器人在后山散步的露卡在无意中发现了一个带着项链的婴儿，一个新的故事即将展开……

通关隐藏要素 &NDS 版新增要素

●当剧情发展至最终迷宫“黑之梦”出现时，NDS 版的新增迷宫龙之圣域（龙の圣域/Lost Sanctum）就会开放。龙之圣域一共有两处，一处是在远古时代光之祠西边的山崖上；另一处则在 A.D.600 年比内加之馆的上方。需要注意的是要进入中世纪的龙之圣域必须先将远古时代的龙之圣域通过以后才行。

●游戏通关后在标题画面下会追加“強くてニューゲーム/New Game +”选项，进入它后可以选择任意记录重新开始游戏，这时人物等级和道具资料都完全保留，敌人能力有所加强。此游戏模式下，在千年庆典广场露卡的物质传送机的右侧平台里有一个发光物，对着它按 A 键就可以进入一个绿色的时间隧道里直接与拉沃斯进行战斗。

●通关一次后追加隐藏迷宫次元扭曲（次元のはざま/Dimensional Vortex），迷宫在地图上表示为紫色的旋涡，一共有三处，分别位于古文明时期残存之村东面的森林里；A.D.1000 年莉奈广场的下方；A.D.2300 年吉诺赛依圆顶屋的上方。将这三个隐藏迷宫全部打通后就能在时光终点挑战隐藏 BOSS 食梦者（梦食い/Dream Eater）。

※由于篇幅问题，龙之圣域和次元扭曲的相关内容将放到下次为大家介绍。



●通关后在标题画面下的收集模式（ギャラリー/Extras）里将追加新的资料，包括技能、结局查询，查看地图宝物分布以及音乐、过场动画鉴赏等等。

●二周目开始后可以完成其他结局，这些结局的达成条件与某一时段去打倒拉沃斯有直接关系。



游戏的内容丰富程度相当令人满意，对于这款作品喜欢 RPG 的玩家都应该来尝试一下。这里对本作的褒美之词就不多说了，稍微要抱怨一下的就是游戏显示的字体偏小，特别是选择英语字幕时有时看对话都成了一条线，这点让人有些遗憾。

文 罗纳尔南 美编 芊雯
编 马修

无双大蛇 魔王再临

无双OROCHI 魔王再临

PSP	Koei	ACT	2008年11月27日	日版
	1～2人	5544日元	无对应周边	

无双 OROCHI 魔王再臨





关公战秦琼式的“《无双大蛇》系列”第二作——《无双大蛇 魔王再临》的携带版如期登陆PSP，比起PSP上的前作来说，本作的容量暴增近一倍之多，这些多出的容量中，除了一部分用来容纳比前作更加庞大的各势力路线关卡之外，更多的则是用于了在前作中被省却掉的很多CG动画、过场语音之上，有了容量上的保证，各位PSP玩家可以尽兴地在掌机上体验到不输家用机多少的《魔王再临》了。

操作篇

“《无双》系列”历来以爽快的砍杀为最大卖点，本作也不例外。作为一款ACT，首先我们还是认识一下它的操作，对于新手来说是非常重要的，而且即便你玩过PS2版的本作，也不妨看一看，因为针对PSP键位比PS2手柄略少的问题，厂商在操作上也进行了一定的变化。

基础操作



摇杆	跑动
通常攻击	□
蓄力攻击	△
无双	○
跳跃	×
防御＆正面视角	L
特殊技	R
跳跃攻击	跳跃中□
跳跃蓄力	跳跃中△
冲刺攻击	奔跑中□
呼唤马匹	SELECT
乘马	靠近马时×
下马	骑乘中×
情报画面切换	START
地图切换	方向键↑或↓
人物切换	方向键←或→

特殊操作


▲刘关张的合体技。

倒地起身：受到攻击时按下L，可在武将倒地前弹起

援护攻击：受到攻击时按下L+□/△，同伴会发动援护攻击，□和△各对应一位同伴，不过必须保证发动援护攻击的同伴无双槽全满

骑乘操作：骑乘马匹时也可以发动攻击，除了□的普通攻击和△的蓄力攻击以及○的无双攻击之外，骑乘马匹奔跑一段时间后可以直接撞开杂兵，战国武将按下△后马匹还会跳跃（有攻击效果），不过奔跑中的跳跃和静止时的略有不同，部分三国武将也可以做到。

合体技：当操纵的一名武将血红且无双槽满的情况下，同时按下L、R便会发动三位武将的合体技，杀伤力巨大。虽然任意3名武将之间都可以发动，不过有些特殊的组合会发动专用合体技，组合的详细情况参见下表。

特殊合体技列表

队伍名称	武将构成	类型解说
仙界の住人	伏羲、女娲、太公望 神话人物，	但抛弃了孙行者
君主の守人	森兰丸、周泰、典韦	忠心耿耿的贴身护卫们
忍の者	风魔小太郎、服部半藏、	女忍者　不分男女的忍者队
造反者	吕布、魏延、明智光秀	投敌叛国，杀主逆臣
天下无双 吕布、	本多忠胜、远吕智	碰到这一队有你好看的
妖艳なる美姬	甄姬、浓姬、妲己	女王样大好
桃园の义兄弟	刘备、关羽、张飞	好兄弟，讲义气
三国の君主	曹操、孙坚、刘备	孙坚换成孙权也说的过去
孙家の三兄弟	孙尚香、孙权、孙策	原本以为悟空会在这里出现
战国三大霸者	德川家康、丰臣秀吉、织田信长	日本战国的三大霸主
铳火器の使い手	杂贺孙市、伊达政宗、德川家康	冷兵器快过时了
弓の名手	稻姬、夏侯渊、黄忠	百步穿杨的远程杀手
天下の鬼才	周瑜、司马懿、诸葛亮	足智多谋的文将们

合流与联合：当玩家接近我方任意一支部队时，就会发生合流。处于合流状态时，玩家的体力将会不断上升。当玩家离开这支部队时，合流将自动解除。而当玩家接近第三方势力时，就会发生联合。联合发生后，玩家的体力同样会不断上升，联合的解除条件是第三方势力被消除。当合流与联合同时发生时，两者的辅助效果可以叠加。

连续技介绍

武将连续技攻击方式可以分为五大类型，而且随着武将等级的提升会不断增加新的连续技。连续技的基本是依靠□和△组成，即蓄力攻击（CHARGE 攻击），一般以“C”来表示，如□□□△简称为C4，表示第4下需用蓄力攻击来取消。以此类推，C1就是△，C3-3就是□□△△△。

I型武将	除了诸葛亮和司马懿之外的所有三国武将，外加伏羲、太公望、孙悟空、妲己。
II型武将	诸葛亮、司马懿
III型武将	明智光秀、立花闾千代、前田利家、佐佐木小次郎、上杉谦信、阿市、丰臣秀吉、德川家康、浅井长政、岛津义弘、源义经
IV型武将	真田幸村、杂贺孙市、伊达政宗、森兰丸、本多忠胜、今川义元、宫本武藏、风魔小太郎、前田庆次、织田信长、阿国、女忍者、柴田胜家、长宗我部元亲、卑弥呼、平清盛、远吕智
V型武将	服部半藏、武田信玄、石田三成、浓姬、稻姬、宁宁、岛左近、直江兼续、加拉夏

等级	I	II	III	IV	V
LV.4	□×5	□×5	□×7	□×6	□×6
LV.7	□×4+△	□×4+△	□×4+△	□+△×2	△×2
LV.10	□×6	□×6	□×5+△	□×3+△×2	□+△×2
LV.13	□×2+△×3	□×5+△	□×12	□×8	□×8
LV.16	□×5+△	□×9	□×6+△	□+△×3	□×2+△×2
LV.19	□×9	无	□×7+△	□×3+△×3	□×3+△×2

注：II型在LV.16时即可获得全部连续技。远吕智虽然属于IV型，但在LV.13时可以获得□×9的连续技。此外部分角色还有特殊操作（孙悟空的R+□，左慈的前+R+□）。最终BOSS真・远吕智则只有□×9及C1、C2、C3、C4。

无双攻击介绍

无双攻击是一种集杀伤力、炫目度和爽快感为一体的华丽而实用的攻击，下面来详细了解一下。

无双槽的增加

发动无双攻击的时候必须保证无双槽全满。在战斗过程中，一支队伍的3名武将都有各自的无双槽，而本作中无双槽最基本的增长方式有以下三种：

按○积蓄，这种方法较慢，而且积蓄的过程中容易受到攻击；受到敌方的攻击也会增加无双槽，坏处是会浪费体力值；切换到战斗之外的武将无双槽会自动回复，这算是最安全有效的回复方法了。除了上述三种最基本的，还有特定道具入手的时候、武器属性“吸活”发动效果后、学会特技“回复无双”以及炼成能力“赋活”之后，都可以回复无双槽。

无双乱舞＆无双奥义

本作中因为有来自《真·三国无双》和《战国无双》两大系列的武将，所以无双攻击也分为了《真·三国无双》的“无双乱舞”和《战国无双》的“无双奥义”两种。除了分别由三国武将和战国武将发动之外，发动方法上两者也有一些区别。前者发动的时候需要长按○，一旦松开便会停止攻击，未消耗完的无双槽将得以保留；而后者只要按下○便会发动攻击，直至无双槽消耗尽才会停止。

另外，当武将血红后，再发动无双攻击，便会出现攻击力大幅强化的“真无双乱舞”或“无双秘奥义”；而在两台PSP联机作战的时候，两位玩家接近后同时按○，还可发动“激无双乱舞”或“无双最终奥义”。

无双爆发

在无双乱舞或无双奥义发动的状态中，使用方向键←或→换人后立刻按○再次发动无双攻击，就可以使出名为“无双爆发”的新技巧。和普通无双攻击比起来，无双爆发将根据队伍构成来附加属性，最多可以实现3人连放。

队伍构成	附加效果
力型角色2人以上	分身
速型角色2人以上	神速
技型角色2人以上	吸生
力速技各1人	阳

武将篇

可以选用的武将自然是游戏中的主角，不过游戏中有几位武将的姓名采用假名书写，而攻略中则是汉字书写，为方便玩家辨别，特此给出对照：お市→阿市、くのいち→女忍者、ガラシャ→加拉夏、ねね→宁宁。

武将简介

从上至下，首先是经验值一项，可以直观地看到距离下一级还需要多少经验；然后是体力，这一项在武将受到攻击时会减少，如果全部耗尽，则会导致GAME OVER，而且3名武将中只要有一名武将体力耗尽，无论其他两人如何，都会导致失败，所以及时地切换武将是非常重要的；接下来的无双一项前面已经有详细介绍，就不再赘述；攻击力、防御力、素早さ则分别决定了攻击力的强弱、防御力的大小和移动速度的快慢；最后的熟练度，是指武将使用武器的熟练度，随着击败敌人的增多会越来越高，防御力也会随之增加。

武将按照属性还分为三大类，分别是“力”、“技”、“速”，这些属性可以在选择武将的时候直接看到。三种类型在操作上也有一些不同，比如力属性的武将可以按R发动消耗部份无双槽来发动必杀技；而技属性的武将则可以在发动连续技的时候，用R代替△，这样可以造成一些特殊效果；速属性的武将可以进行二段跳，有R及前+R甚至更多的特殊技能（大多不消耗无双槽），按×跳起后还可在空中再按一次×，这种跳跃还伴有一段滑行距离。



全体武将每人都有三套服装，除了初始的两套外，武将熟练度达到10的时候，第三套服装会开启，更换服装的方法是在选人画面按△进行。此外PSP版特别为赵云、夏侯敦、孙尚香三人加入了第四套服装——也就是即将在明年发售的PSP游戏《真·三国无双 联合突击》中登场的觉醒形象，三人的该套服装取得方法分别是将蜀、魏、吴的故事模式全关卡以任意难度至少通过一次。

武将特技

每名武将可以获得特定的几种特技，用来在游戏中产生效果。在出战之前可以于兵舍中进行安装，每名武将获得的特技的顺序是固定的，下面武将名后面的数字就是该武将获得这种特技的顺序，同一特技不同武将的获得条件也略有不同。各位玩家可以参考下面的数据来升级武将特技，那样将会令游戏难度降低不少。（下文中“未消耗无双槽 ”指不使用无双技能及消耗无双槽的特殊技。）

体力增加

体力最大值增加，最大 20 级。

吕布 1、张飞 1、夏侯惇1、典韦 1、董卓 1、太史慈 1、周泰 1、关平 1、赵云 1： 击败敌方 3 名武将

石川五右卫门 1： 击败 60 人

森兰丸 2、孟获 2、许褚 2、本多忠胜 2： 12 分钟内击败 3 名武将

徐晃 3、石田三成 3、武田信玄 3、岛津义弘 3、关羽 3、夏侯渊 3： 击败 100 人及 4 名武将

明智光秀 3： 击败 100 人及 4 名武将

本多忠胜 3： 体力值维持在 50% 以上，击败 4 名武将

赵云 3、上杉谦信 3、德川家康 3： 10 分钟内击败 110 人

月英 4、星彩 4： 6 分钟内击败 180 人

无双增加

无双最大值增加，最大 20 级。

庞统 1、曹操 1、貂蝉 1、阿市 1、阿国 1、服部半藏 1、直江兼续 1、甄姬 1： 击败 60 人

今川义元 1： 击败 3 名武将

黄忠 2、周瑜 2： 击败 70 人及 3 名武将

徐晃 2、立花訚千代 2： 12 分钟内击败 80 人

张辽 3： 击败 160 人及 4 名武将

左慈 3： 体力值维持在 50% 以上，击败 4 名武将

诸葛亮 3、孙尚香 3： 10 分钟内击败 4 名武将

织田信长 4： 击败 160 人及 6 名武将

石田三成 4、妲己 4： 6 分钟内击败 180 人

攻击强化

攻击力增加，最大 20 级。

孙坚 1、黄盖 1、姜维 1、前田庆次 1： 击败 60 人

庞德 1、马超 1、关羽 1、祝融 1、宫本武藏 1、真田幸村 1： 击败 3 名武将

太史慈 2、典韦 2、吕布 2： 12 分钟内击败 80 人

岛津义弘 2、左慈 2： 12 分钟内击败 3 名武将

张飞 3： 体力值维持在 50% 以上，击败 110 人

关平 4： 6 分钟内击败 180 人

远吕智 4： 击败 160 人及 6 名武将

张辽 4、夏侯敦 4： 击败 180 人及 6 名武将

防御强化

防御力增加，最大 20 级。

曹丕 1、岛左近 1、刘备 1、武田信玄 1： 击败 60 人

稻姬 1、曹仁 1、孙策 1、妲己 1、武田信玄 1： 击败 3 名武将

孙权 2、真田幸村 2、黄盖 2、织田信长 2、袁绍 2： 12 分钟内击败 3 名武将

速度上升

素早さ增加，移动速度变快，最大 20 级。

陆逊 1、大乔 1、凌统 1、孙尚香 1、伊达政宗 1： 击败 60 人

张合 1、女忍者 1、风魔小太郎 1、立花訚千代 1、宁宁 1： 击败 3 名武将

浓姬 2、魏延 2： 击败 70 人及 3 名武将

明智光秀 2： 12 分钟内击败 3 名武将

周泰 2、马超 2、星彩 2： 12 分钟内击败 80 人

甘宁 3： 击败 100 人及 4 名武将

丰臣秀吉 3： 10 分钟内击败 3 名武将

服部半藏 3、浅井长政 3： 体力值维持在 50% 以上，击败 4 名武将

马术强化

影响骑马时攻防能力以及出战时坐骑的等级，最大 15 级。3 级以下时，乘坐的马是最低级的；达到 4、6、8、10 级时马的等级也会变化，10 级以后就是赤兔和松风。不装备此特技，也可以按SELECT 键召唤最低级的马。

太公望 1： 击败 3 名武将

张辽 1、明智光秀 1、岛津义弘 1、德川家康 1：击败 50 人

关羽2： 未消耗无双槽且体力值维持在 30% 以上，击败 70 人

伏羲 2、前田利家 2：击败 70 人及 3 名武将

前田庆次 2、今川义元 2：体力值维持在 30% 以上，击败 70 人

加拉夏 3： 未消耗无双槽且体力值维持在 50% 以上，击败 100 人

刘备 3： 未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 3 名武将

马超 3： 10 分钟内击败 100 人

吕布 3、源义经 3： 未消耗无双槽，10 分钟内击败 100 人

运上升

影响入手武器的质量，最高 15 级。

平清盛 1：击败 3 名武将
丰臣秀吉 1、许褚 1、张角 1、佐佐木小次郎 1：击败 60 人
太公望 2：击败 70 人及 3 名武将
宁宁 2：体力值维持在 30% 以上，击败 70 人
小乔 2：体力值维持在 30% 以上，击败 80 人
孟获 3：体力值维持在 50% 以上，击败 4 名武将
前田利家 3：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 100 人
杂贺孙市 3：未消耗无双槽，10 分钟内击败 100 人
阿国 3、伏羲 3：未消耗无双槽，10 分钟内击败 3 名武将
凌统 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 5 名武将
袁绍 4：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 5 名武将

力型强化

力型角色的攻击力上升，最大 20 级。

夏侯渊 1、孟获 1：击败 60 人
孙权 1、本多忠胜 1：击败 3 名武将
上杉谦信 2、庞德 2、石川五右卫门 2、张飞 2、董卓 2、关平 2：击败 70 人及 3 名武将
张辽 2、祝融 2、孙策 2：12 分钟内
前田庆次 3：击败 110 人及 4 名武将
黄盖 3、许褚 3：体力值维持 50% 以上，击败 4 名武将
岛津义弘 4、关羽 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 180 人
马超 4、吕布 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 6 名

速型强化

速型角色的攻击力上升，最大 20 级。

月英 1、袁绍 1：击败 60 人
丰臣秀吉 2、大乔 2、杂贺孙市 2、刘备 2、宫本武藏 2、貂蝉 2、阿国 2、陆逊 2：击败 70 人及 3 名武将
阿市 3：未消耗无双槽，10 分钟内击败 100 人
真田幸村 3、典韦 3：体力值维持 50% 以上，击败 4 名武将
黄忠 3、周瑜 3、张角 3：体力值维持 50% 以上，击败 110 人
徐晃 4、服部半藏 4、赵云 4、曹丕 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 180 人

技型强化

技型角色的攻击力上升，最大 20 级。

司马懿 1、小乔 1、浓姬 1：击败 60 人
星彩 1、魏延 1：击败 3 名武将
张郃 2、甄姬 2、凌统 2：击败 70 人及 3 名武将
石田三成 2：体力值维持 50% 以上，击败 3 名武将
甘宁 2：12 分钟内击败 80 人
姜维 2、庞统 2：12 分钟内击败 3 名武将

夏侯惇 3：体力值维持 50% 以上，击败 110 人
曹操 3、周泰 3、宁宁 3：体力值维持 50% 以上，击败 4 名武将
伊达政宗 3：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 100 人
明智光秀 4、孙尚香 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 180 人
左慈 4：未消耗无双槽且体力值维持 65% 以上，击败 6 名武将

特殊强化

蓄力攻击的威力上升，最大 20 级。

织田信长 1、森兰丸 1、远吕智 1：击败 60 人
吕蒙 1：击败 3 名武将
曹仁 2、德川家康 2、稻姬 2、女忍者 2、直江兼续 2、风魔小太郎 2、诸葛亮 2：体力值维持 30% 以上，击败 80 人
立花訚千代 3、曹丕 3、太史慈 3、岛左近 3、妲己 3：体力值维持 50% 以上，击败 110 人
孙坚 3、今川义元 3：体力值维持 50% 以上，击败 4 名武将
武田信玄 4：未消耗无双槽且体力值维持 65% 以上，击败 180 人
浅井长政 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 6 名武将

必杀强化

消费无双槽的技巧威力上升，最大 20 级。

诸葛亮 1：击败 60 人
甘宁 1、浅井长政 1、上杉谦信 1：击败 3 名武将
司马懿 2：体力值维持 30% 以上，击败 80 人
吕蒙 2：体力值维持 65% 以上，击败 3 名武将
月英 2、夏侯渊 2：12 分钟内击败 3 名武将
陆逊 3、孙策 3、姜维 3、庞统 3、祝融 3、石川五右卫门 3：体力值维持 50% 以上，击败 110 人
德川家康 4、庞德 4、周瑜 4、孙权 4、森兰丸 4、张角 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 5 名武将

经验值增

获得的经验值增加，最大 20 级。

左慈 1：击败 60 人
孙坚 2：击败 70 人及 3 名武将
远吕智 2、曹丕 2、曹操 2、武田信玄 2：体力值维持 30% 以上，击败 3 名武将
庞德 3：体力值维持 50% 以上，击败 110 人
孙权 3：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 100 人
吕蒙 3、织田信长 3、关平 3：未消耗无双槽且体力值维持 65% 以上，击败 3 名武将
袁绍 3：未消耗无双槽，10 分钟内击败 3 名武将
典韦 4、太史慈 4、上杉谦信 4、孙策 4、丰臣秀吉 4、**孟获 4、本多忠胜 4、黄盖 4**：未消耗无双槽且体力值维持 65% 以上，击败 6 名武将

待机回复

切换到战斗外的武将的无双槽回复速度上升，最大 15 级。

杂贺孙市 1、长宗我部元亲 1：击败 60 人
女娲 1：击败 3 名武将
阿市 2、佐佐木小次郎 2：击败 70 人及 3 名武将
平清盛 2：体力值维持 30% 以上，击败 3 名武将
服部半藏 2：12 分钟内击败 3 名武将
太公望 3：10 分钟内击败 110 人
曹仁 3、大乔 3、稻姬 3、董卓 3：未消耗无双槽，10 分钟内击败 100 人
周泰 4、姜维 4、宁宁 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 180 人

消费轻减

无双槽的消耗量减少，最大 15 级。

石田三成 1、孙悟空 1：击败 60 人
浅井长政 2、女娲 2：体力值维持 30% 以上，击败 80 人
岛左近 2：体力值维持 30% 以上，击败 3 名武将
长宗我部元亲 2：12 分钟内击败 3 名武将
平清盛 3：击败 100 人及 4 名武将
佐佐木小次郎 3：10 分钟内击败 3 名武将
司马懿 3、月英 3、直江兼续 3：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 100 人
陆逊 4、庞统 4、祝融 4、诸葛亮 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 6 名武将

连击回复

连击数超过10时，体力会得到回复，最大15级。注意仅在过10时才会回复一次，达到其他10的倍数时不会回复。

周瑜 1、卑弥呼 1：击败 60 人
柴田胜家 1：击败 3 名武将
孙悟空 2：击败 70 人及 3 名武将
孙尚香 2：体力值维持 60% 以上，击败 3 名武将
夏侯惇 2、妲己 2：体力值维持 30% 以上，击败 3 名武将
长宗我部元亲 3：体力值维持 50% 以上，击败 4 名武将
女娲 3：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 100 人
凌统 3、风魔小太郎 3、张郃 3、宫本武藏 3：未消耗无双槽上，10 分钟内击败 3 名武将
真田幸村 4、甘宁 4：未消耗无双槽，8 分钟内击败 6 名武将

回复体力

战斗中体力自动回复，最大 15 级。

源义经 1、加拉夏 1：击败 60 人
黄忠 1：击败 3 名武将
伊达政宗 2、卑弥呼 2：击败 70 人及 3 名武将
柴田胜家 2：体力值维持 30% 以上，击败 70 人
张角 2：体力值维持 65% 以上，击败 3 名武将
浓姬 3、女忍者 3、貂蝉 3、甄姬 3：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 100 人
孙悟空 3：未消耗无双槽，10 分钟内击败 110 人
夏侯渊 4、阿国 4、石川五右卫门 4：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 180 人

回复无双

战斗中无双自动回复，最大 15 级。

伏羲 1、前田利家 1：击败 60 人
徐晃 1：击败 3 名武将
源义经 2：击败 70 人及 3 名武将
赵云 2：体力值维持 50% 以上，击败 3 名武将
加拉夏 2：12 分钟内击败 3 名武将
柴田胜家 3：体力值维持 50% 以上，击败 4 名武将
魏延 3、森兰丸 3、小乔 3、星彩 3：未消耗无双槽且体力值维持 50% 以上，击败 100 人
远吕智 3：未消耗无双槽，10 分钟内击败 100 人
许褚 4、立花訚千代 4、张飞 4：体力值维持 65% 以上，击败 180 人

武将战术



每个武将在游戏中还有名为战术的能力，满足特定条件后就会自动发动，不需要主观操作，同一战术每名武将一场战斗只能发动一次。下表是所有战术发动后的效果以及发动条件。

战术	效果	条件
号令	我方全军士气上升	击败 5 名武将
防栅	我方总大将的防御力	加击败 100 人
舞い	我方全军的体力和兵力回复	10 分钟内击败武将
齐射	我方全军的弓箭火枪威力上升	击败两名武将
对决	我方全军受到敌人的伤害下降	击败 300 人

系统篇

主菜单下一共有7个模式，下面逐一来看

故事模式（ストーリーモード/STORY MODE）

包括蜀、魏、吴、战国及远吕智5条路线。各路线下有8个关卡，每条路线初始的关卡并不全，只有挑战成功前一个关卡后，新的关卡才会出现。初始武将数量不多，不过随着游戏的不断深入，会得到越来越多新的武将，初次挑战势力时武将只能在获得该武将的路线中使用，任一难度打通该势力后就可以使用任意武将来挑战该势力。同一关卡有四种难度可供玩家选择，无论以哪个难度挑战成功，均可以获得新的关卡以及武将。

自由模式（フリーモード/FREE MODE）

将故事模式中已经出现的关卡集中起来进行游戏的模式，在已经出现的任意关卡进行组队挑战。

戏剧模式（ドラマティックモード/DRAMTIC MODE）



独立于故事模式之外的一些关卡，共有28个，但一开始只有3个可以直接选择，其他的需要达成一定条件后方可开启（开启方法见下表）。与故事模式中的关卡相比，这些关卡的出战武将是由电脑提前设置好的，玩家无法自行组队，其他方面和故事模式的关卡没有差别，每个关卡也同样有四种难度可选。戏剧模式全关卡名称、难度、出战武将、出现条件见下表——

关卡名称	难度	出战武将	出现条件
大阪城之战	★★★★★	曹操、孙权、刘备	三人熟练度都达到50
樊城之战	★★★★★	织田信长、德川家康、丰臣秀吉	三人熟练度都达到50
合肥新城之战	★☆☆☆☆	周瑜、诸葛亮、武田信玄	吴第4章过关
严岛突破战	★☆☆☆☆	赵云、真田幸村、岛津义弘	蜀传通关
祁山之战	★☆☆☆☆	徐晃、关羽、上杉谦信	故事模式中任意过关三关
小田原城决战	★★★★★	夏侯惇、吕蒙、关羽	取得15个炼成素材
吴郡之战	★☆☆☆☆	姜维、陆逊、岛左近	故事模式中任意过关四关
邪马台决战	★★★★★	吕布、前田庆次、本多忠胜	取得所有炼成素材
荆州之战	★☆☆☆☆	曹仁、孙坚、柴田胜家	故事模式中任意过关五关
新城之战	★★☆☆☆	典韦、周泰、森兰丸	可直接选取
南中救出战	★☆☆☆☆	马超、浅井长政、直江兼续	战国第4章过关
南中争霸战	★☆☆☆☆	庞德、孙策、前田利家	魏第4章过关
冀州攻防战	★★☆☆☆	庞统、张角、左慈	故事模式中任意通过40关
大阪湾之战	★☆☆☆☆	张郃、貂蝉、长宗我部元亲	吴传通关
汉水之战	★☆☆☆☆	曹丕、关平、加拉夏	魏传通关
上田城之战	★★★★☆	张辽、甘宁、风魔小太郎	三人等级LV.99
九州之战	★★☆☆☆	孙尚香、大乔、阿市	故事模式中任意过关20关
本能寺之战	★★★★☆	夏侯渊、黄忠、稻姬	三人等级LV.99
火河决战	★☆☆☆☆	张飞、宫本武藏、本多忠胜	可直接选取
麦城之战	★★☆☆☆	袁绍、祝融、宁宁	全武将等级平均LV.20
四国之战	★☆☆☆☆	凌统、月英、明智光秀	战国传通关
下邳之战	★☆☆☆☆	司马懿、伊达政宗、石田三成	远吕智第4章过关
陈仓之战	★★★☆☆	今川义元、星彩、立花訚千代	可直接选取
庐山之战	★★☆☆☆	甄姬、小乔、浓姬	全武将等级平均LV.10
长沙之战	★★☆☆☆	孟获、阿国、石川五右卫门	故事模式中任意通过30关
南中攻防战	★★☆☆☆	太史慈、魏延、佐佐木小次郎	全武将等级平均LV.40
兖州之战	★★★☆☆	许褚、黄盖、服部半藏	全武将熟练度平均30
长谷堂之战	★☆☆☆☆	董卓、杂贺孙市、女忍者	远吕智传通关

对战模式（バーサスモード/VS MODE）



对战模式，两台PSP联机后进行对战，只有一台PSP的话无法和电脑进行对战。该模式下武将本身以及武器都没有等级之分，该模式又细分为如下四个小的模式。

总力战

双方各自选择3名武将组队进行对战，出场角色只有一人，但是可以通过方向键←或→切换武将。只要在场上战斗的那名武将体力值耗尽或者被击出场外，整个队伍都会宣告失败，所以及时切换武将改变战术是取胜很重要，不过角色被切换下场后体力不会回复。操作上和故事模式完全一样，也有普通攻击、蓄力攻击和连续技以及无双攻击之分，但对战视角是横向2D，无法改变。

击坠

和总力战的玩法大致相同，只不过规则不太一样。该模式下无法切换武将，直到一方的3名武将全被击败后，另一方宣告胜利。这看上去和《KOF》的规则类似，该模式下受到攻击时按L+□/△还可以发动援护攻击。

胜拔战

武将们停止打打杀杀，进行相对比较文雅的赛马。双方各选择3名武将后以骑乘状态开始游戏，可以切换武将但无法攻击，只能移动和跳跃，是不折不扣的RAC玩法。

疾驱

武将们停止打打杀杀，进行相对比较文雅的赛马。双方各选择3名武将后以骑乘状态开始游戏，可以切换武将但无法攻击，只能移动和跳跃，是不折不扣的RAC玩法。



2P参加（2P MATCHING）

联机模式，使用PSP的无线联机功能可以和朋友各自使用一台PSP合作进行游戏。

生存模式（サバイバルモード/SURVIVAL MODE）

和对战模式下的总力战完全一样，只不过变成了玩家使用一支队伍，挑战不断出现的电脑队伍。该模式下除非玩家操纵的武将体力值耗尽，否则会一直不断地挑战下去。每取得一次胜利后，武将的体力会回复少许，整个挑战结束后会根据最终的成绩取得相应的经验值。

注：在总力战以及生存模式中，玩家可用武将比其他模式多出两名——百目目鬼和牛鬼，前者需要贵重素材入手5个后才可使用，后者则需要入手25个贵重素材。

画廊（ギャラリー/GALLERY）

画廊，这里陈列有玩家截至目前为止取得的所有BGM、CG动画、壁纸、武器、贵重素材等要素。

全壁纸取得方法

游戏中可以使用的武将每人拥有6张壁纸，前两张获得方法是该武将可以使用后以及该武将全特技习得后，后4张则是在该武将熟练度分别达到20、30、40、50时获得。

除了武将壁纸，游戏中还有3张特殊壁纸，第1张是以任意难度将故事模式全关卡通过后获得。第2张是以任意难度将戏剧模式全关卡通过后获得。最难的是第3张，需要将故事模式和戏剧模式中的所有关卡以全部四种难度（简单、普通、难、激难）各通过一次后才可获得。另外获得真·远吕智后使用其通过任一关卡一次，即可在游戏中自由设定壁纸，在此之前只能随机使用。



设定选项（オプション/OPTION）

可以进行游戏音量的调整、按键的更改、武将能力的初期化、读取其他存档等操作。值得一提的是最后一项的预装选项，玩家可以通过在记忆棒上预先安装一些内容，来减少游戏过程中大量的读盘时间，算是对PSP玩家的一个照顾。安装之前需要确保记忆棒有至少194MB的空闲空间以及一个800KB的存档位置。安装过程的长短视记忆棒写入速度而定，一般在5到10分钟之间，切记中途一定不能断电，所以为了确保安全写入，最好在安装的时候使用外接电源以确保万无一失。如果玩家在游戏过程中发现死机现象，也可以用预装这个方法尝试解决。

游戏篇

游戏流程



▲全部通过的路线下会有CLEAR字样。

下面正式开始游戏，这里我们以故事模式为例，顺带还将介绍武器的融合以及炼成能力等，有疑问的话就赶快学习一下吧。

进入游戏后，首先要选择势力路线，使用方向键↑或↓在蜀、魏、吴、战国以及远吕智之间切换，选定后按○确定，接下来会进入兵舍。

这里有一个菜单，我们由上至下依次介绍：

メンバー变更	出战武将变更，可以更改出战的3名武将
武器装备	决定三名出战武将使用的武器，武器分为4个等级，新武器的取得方法是打败关卡中某些特定的敌方武将后从其身上掉落，具体的掉落可以参见后文的“研究篇”
特技装备	装备已得到的特技，特技装备后可以使全部三名出战武将在战斗中产生特殊效果，每名武将都可以得到固定的几种特技，具体内容请参见前面的“武将篇”
经验值振分	把战斗中获得的经验值分配给武将，所有已经取得的武将均可参与分配，按□一次可升1级，按方向键→或←可微调，击败一个杂兵获得6点经验值，击败队长15点，普通武将300点，无双武将（可以使用的武将）600点，总大将900点，武将满级为LV.99
武器改造	有武器炼成、武器融合和炼成能力融合三项，这一部分非常值得研究，后文会详细介绍
チーム情报	查看出战的3名武将的各项能力值、可发动的战术、连续技等
チュートリアル	操作讲解，图文并茂地讲解各种操作难点
セーブ	存档
进军开始	进入战斗下一步

选择最下方的“进军开始”，接下来是选择关卡以及关卡难度，然后就会进入战场准备画面，这里和前一个菜单一样有“武器装备”、“特技装备”、“メンバー变更”三项，内容和用法与前面的一样，不再多说；除此之外还多出了“胜败条件”、“军团情报”以及“炼成素材获得法”三项，胜败条件很重要，一定要提前查看，游戏开始后也可以随时查看；军团情报则可以确认战场上所有武将以及部队的所在位置。选择“战斗开始”，游戏便会正式开始。

在游戏中按下START后的菜单画面中会多出“情报履历”、“途中保存”、“终了”、“战斗再开”四个选项，“情报履历”可以查看之前发生在战场上的所有事件，比如很重要的“贵重物品发现报告”；“途中保存”则可以存储游戏后下次再玩；“终了”是提前结束游戏；“战斗再开”则是继续游戏。

武器相关



属性

选择最下方的“进军开始”，接下来是选择关卡以及关卡难度，然后就会进入战场准备画面，这里和前一个菜单一样有“武器装备”、“特技装备”、“メンバー变

ンバー变更”三项，内容和用法与前面的一样，不再多说；除此之外还多出了“胜败条件”、“军团情报”以及“炼成素材获得法”三项，胜败条件很重要，一定要提前查看，游戏开始后也可以随时查看；军团情报则可以确认战场上所有武将以及部队的所在位置。选择“战斗开始”，游戏便会正式开始。

在游戏中按下START后的菜单画面中会多出“情报履历”、“途中保存”、“终了”、“战斗再开”四个选项，“情报履历”可以查看之前发生在战场上的所有事件，比如很重要的“贵重物品发现报告”；“途中保存”则可以存储游戏后下次再玩；“终了”是提前结束游戏；“战斗再开”则是继续游戏。

▲军团情报

属性	效果	所需经验
炎	给予追加伤害，并且在火消失之前一直有效。炎与破天、雷组合比较实用	600
冰	40%几率将敌人冻住，冰冻时间约为4秒，冰冻中敌人的防御力下降	700
雷	以雷攻击周围的敌人，能令敌人崩坏，可有效防止敌人浮空，与分身、破天并用的效果也不差	500
阳	敌人无法防御，并给予追加伤害，必装属性之一	550
斩	1/4几率令敌兵即死，对敌将按比率造成固定伤害。必装属性之一	800
吸生	吸收敌人的体力	600
吸活	吸收敌人的无双	700
破天	对空中的敌人攻击力上升。与雷、冰并用不太好，不过与分身和雷并用比较有效	300
勇猛	对敌将的攻击力上升。可以与极意并用	500
旋风	攻击范围变大。对于大部分武将来说都是必装的，对小部分招式无效	400
分身	攻击时出现分身，可多打一下，但不带属性。与雷并用时会把敌人打飞	400
神速	攻击速度加快	300
极意	攻击力上升。可以与勇猛并用	350
背水	体力越少，攻击力越强	400

武器炼成能力



除了属性，本作还有更加强大的“武器炼成能力”。武器炼成能力在“武器炼成”里通过特定的素材和对应的武器“炼成”，其中素材可以重复使用，但是参与“炼成”的武器会消失。关于素材的取得方法，后文的“研究篇”会有详细介绍。

制作成功的武器炼成能力，可以添加到任一武器上，添加方法是在“炼成能力融合”中进行，添加完毕后这种炼成能力就会消失，如果还需要就必须再次制作。

下表是所有武器炼成能力一览，其中属性后面的数字是指参与合成的武器上这种属性的数量

名称	效果	所需属性	所需素材
兵法	能力上升道具的持续时间增加	炎1	黑曜石
不屈	濒死状态下倒地再起时攻击力两倍	勇猛1	翡翠
旋回	受身变得更加容易	破天1+旋风1	琥珀
补给	打死敌兵时有一定几率掉下桃子	吸生1+吸活1	萤石
狙击	弓箭和火枪的威力上升	勇猛1+神速1+极意1	金
天活	无须血红重伤即可发动真·无双乱舞和秘奥义	炎1+分身1+雷1	玛瑙
天阵	无须血红重伤即可发动合体技	炎1+旋风1+分身1+极意1	金刚石
湾曲	受到的伤害减少	阳1 吸生1 旋风1 背水1	孔雀石
顽强	蓄力攻击中不会被打断	冰1+吸活1+勇猛1+分身1+极意1	青玉＋白玉环
飞龙	蓄力攻击可以用跳跃取消	斩1+破天1+分身1+神速1+极意1	水晶＋神行符
金甲	受到弓箭和火枪的攻击时，不会出现硬直	雷1+斩1+吸活1+分身1+神速1+背水1	红玉＋定风珠
连携	待机角色的无双槽只要有一半，就能发动援护攻击	冰1+破天1+勇猛1+旋风1+分身1+神速1	定海珠＋阴阳珠＋吸魂砂＋混天绫
赋活	无双槽自动回复	炎2+阳2+吸生2+吸活2+旋风2+神速2+极意2	风火轮＋勾玉＋神气环＋龙の首の玉
再生	体力为零时，拥有一次复活的机会	冰2+阳2+吸生2+吸活2+旋风2+分身2+神速2+背水2	朱雀翼＋青龙胆＋白虎牙＋玄武甲
天舞	无双槽全满时所有攻击均附加属性	炎2+冰2+雷2+阳2+斩2+吸活2+勇猛2+极意2	蓬莱の玉の枝＋佛の御石の钵＋火鼠の皮衣＋燕の子安の贝

研究篇

故事模式全关卡武器掉落+全武将入手方式



在故事模式下的四大路线中，每个关卡的挑战难度都有所不同，从1星到5星不等，只要不断赢得每个关卡的胜利，便可开启新的关卡并得到新的武将。另外，每个关卡都有携带武器的对手武将，击败后可以获得武器，为了方便大家在自己拿手的关卡刷武器，下面列出所有关卡掉落武器的武将，当然还有每条路线的初始登场武将以及各关卡通过后可入手武将。

蜀

初始登场武将：刘备、关羽、张飞、星彩、孙尚香、服部半藏、今川义元、本多忠胜、德川家康、稻姬

一章　石亭之战
难度：★☆☆☆☆
通关后获得武将：左慈、太公望
掉落武器武将：黄泉军、恶楼、风鬼、董卓

二章　杂贺之战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：赵云、魏延
掉落武器武将：司马昭、片仓小十郎

三章　长筱之战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：陆逊
掉落武器武将：貂蝉、陈宫、魏续、氏家光氏

四章　五行山之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：明智光秀、加拉夏
掉落武器武将：饕餮、金鬼、李儒、猪豚蛇

五章　葭萌关之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：张辽
掉落武器武将：孙悟空、董卓、骏猊

六章　小谷城之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：诸葛亮、月英
掉落武器武将：妲己、金鬼、野槌、隐形鬼、卑弥呼

七章　古志城之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：无
掉落武器武将：孙悟空、猩猩、铁鼠、锈着等

终章　五丈原之战
难度：★★★★★
通关后获得武将：卑弥呼
掉落武器武将：卑弥呼、百目鬼、风鬼、伊达政宗

魏

初始登场武将：曹操、典韦、张郃、女娲、女忍者

一章　司州之战
难度：★☆☆☆☆
通关后获得武将：无
掉落武器武将：董卓、华雄、马绊蛇、浑沌

二章　汜水关之战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：夏侯敦、夏侯渊
掉落武器武将：貂蝉、候成、陈宫、风魔小太郎

三章　贱岳之战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：袁绍、姜维、太史慈
掉落武器武将：姜维、文丑、颜良、沮授

四章　冀州之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：杂贺孙市、前田利家
掉落武器武将：孙悟空、铁鼠、魔汁奴鬼、阴摩罗鬼

五章　小牧长久手之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：曹丕、曹仁、甄姬、庞统
掉落武器武将：孙悟空、牛鬼、野槌

六章　邪马台之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：浅井长政、阿市
掉落武器武将：蛟、魔汁奴鬼、修陀、小笠原康广

七章 潼关之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：织田信长、柴田胜家、石田三成
掉落武器武将：锈着等、骏猊、烛阴、孙悟空

终章 官渡之战
难度：★★★★★
通关后获得武将：孙悟空
掉落武器武将：伊达政宗、亡者火、黄泉军、于禁

吴
初始登场武将：孙坚、黄盖、凌统、森兰丸、阿国、孙权、周泰、长宗我部元亲、立花闾千代

一章 濡须口之战
难度：★☆☆☆☆
通关后获得武将：源义经
掉落武器武将：风鬼、飞头蛮、风魔小太郎（第2次出现时）

二章 金崎之战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：周瑜、小乔、石川五右卫门
掉落武器武将：乃美宗胜、华雄、胡车儿

三章 南中之战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：孟获、祝融
掉落武器武将：甄姬、庞统、曹仁、曹真

四章 严岛之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：孙策、大乔
掉落武器武将：貂蝉、酸与、隐形鬼、牛鬼

五章 桶狭间之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：许褚、庞德
掉落武器武将：前田庆次、文聘、钟会、鬼庭纲元

六章 阳平关之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：马超
掉落武器武将：陈宫、严白虎、貂蝉、张燕

七章 山崎之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：无
掉落武器武将：铁鼠、酸与、僵死

终章 赤壁之战
难度：★★★★★
通关后获得武将：貂蝉、吕布
掉落武器武将：妲己、隐形鬼、金鬼

战国
初始登场武将：黄忠、关平、徐晃、岛左近、岛津义弘、宫本武藏

一章 楼桑村之战
难度：★☆☆☆☆
通关后获得武将：张角
掉落武器武将：石川五右卫门、李儒、董旻、华雄

二章 冀州之战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：真田幸村、武田信玄、佐佐木小次郎
掉落武器武将：妲己、卑呼弥、浑沌、佐佐木小次郎、攫猿

三章 长谷堂救出战
难度：★★☆☆☆
通关后获得武将：上杉谦信、直江兼续、伏牺
掉落武器武将：风鬼、仙狸、风魔小太郎

四章 长坂之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：司马懿
掉落武器武将：：妲己、司马懿、伊达政宗、前田庆次、伊达成实凉州之战

五章 凉州之战
难度：★★★☆☆
通关后获得武将：吕蒙、甘宁
掉落武器武将：貂蝉、曹性、蜈蚣姥、浑沌

六章 虎牢关之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：织田信长、丰臣秀吉、浓姬、宁宁
掉落武器武将：蛟、孙悟空、董卓、华雄

七章 白帝城之战
难度：★★★★☆
通关后获得武将：无
掉落武器武将：孙悟空、董卓、蛟、襟立衣、风魔小太郎

终章 关原之战
难度：★★★★★
通关后获得武将：平清盛
掉落武器武将：妲己、伊达政宗、鳞砥、前田庆次

远吕智
初始登场武将：远吕智、妲己、董卓

一章 小田原城之战
难度：★☆☆☆☆
通关后获得武将：前田庆次、风魔小太郎

掉落武器武将： 宁宁、前田庆次、千叶直重、羽柴秀次



成都之战

难度： ★★☆☆☆

通关后获得武将： 诸葛亮

掉落武器武将： 赵云、诸葛亮、孟获、祝融



川中岛之战

难度： ★★☆☆☆

通关后获得武将： 无

掉落武器武将： 真田幸村、直江兼续、北条高广、武田信廉



合肥之战

难度： ★★★☆☆

通关后获得武将： 孙尚香、孙权、孙策、大乔、周泰

掉落武器武将： 周瑜、丁奉、甘宁、全琮



江户城之战

难度： ★★★☆☆

通关后获得武将： 伊达政宗、服部半藏、稻姬、德川家康

通关后获得武将： 服部半藏、内藤正成、稻姬、伊达成实、伊达政宗（第2次出现时）



夷陵之战

难度： ★★★★☆

通关后获得武将： 无

掉落武器武将： 夏侯惇、典韦、夏侯渊、许褚

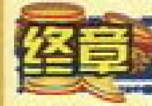


三方原之战

难度： ★★★★☆

通关后获得武将： 无

掉落武器武将： 浓姬、森兰丸、明智光秀、池田恒兴



火河之战

难度： ★★★★★

通关后获得武将： 无

掉落武器武将： 伏羲、女娲、太公望、张角、左慈

将故事模式中所有路线下的全部关卡以任意难度至少通关一次后，便可以使用真·远吕智进行游戏。

全素材入手方法

武器炼成时需要的素材并不是一开始就全部拥有，它们散落在故事模式的各个关卡中，要想收集齐全也不是一件容易的事情。下面将为大家介绍全部珍贵素材的出现条件以及推荐的入手方法。和前作一样，在赶时间的任务中，当人物说台词时，立刻按START，等台词说完再回到游戏，这样台词信息就不会占用游戏中的时间了。

蜀

翡翠

出现条件： 第2章·杂贺之战，迅速制压东砦

推荐方法： 战斗开始后迅速前往东砦，将此处的两名敌方武将风鬼、金鬼在5分钟内击败，这样便可取得对东砦的制压，贵重物品便会出现在东砦。

金刚石

出现条件： 第3章·长筱之战，10分钟内使援军迅速到达

推荐方法： 依次击败吕布第1阵、第2阵、第3阵的进攻武将，顺便去投石机后的砦击败守备头取得制压；最后当曹性、候成出现在上方据点后将他们击败，这时我方援军陆逊会出现，这一切在10分钟内完成，贵重物品便出现在地图右侧。

定风珠

出现条件： 第5章·葭萌关之战，张辽未败走的情况下击败孙悟空

推荐方法： 援军张辽出现后，迅速找到三名妖术兵长并击败。然后孙悟空会放出3个分身，分身出现后，找到孙悟空真身并击败，此时只要张辽未败走，贵重物品便会在敌方军本阵出现。

混天绫

出现条件： 第6章·小谷城之战，停止龙卷风术并击败妲己

推荐方法： 10分钟内依次击败金吾丸处的敌方伏兵部队、隐形鬼、本丸处的妖术兵长、中丸附近的敌方伏兵部队、山田山砦的妖术兵长，完成后击败妲己，山田山砦便会出现贵重物品。这一话台词信息极多，当人物讲话时记得立刻按START。

佛の御石の钵

出现条件： 终章·五丈原之战，开战后6分钟内打开大门，之后在4分钟内击败妲己和卑弥呼

推荐方法： 要想在6分钟内打开大门，需要让太公望来到中央门前，并清光地图左边的敌将。一开始先往左边杀，清光左边的敌将后立刻消灭妖术兵长，再来到右边截杀伊达军。顺利的话5分钟即可解决战斗。

魏

琥珀

出现条件： 第2章·汜水关之战，成功发动火计并击败陈宫

推荐方法： 首先找到夏侯渊并带着他前往火计发动地点，途中注意不要击败全部武将（否则吕布发动总攻击火计会被中断）。发动火计成功的时候需要保证夏侯惇未败走，最后等到吕布发起总攻击后击败陈宫，贵重物品会在地图左上的汜水关附近出现。

孔雀石

出现条件： 第3章·贱岳之战，摧毁全部虎战车并说得袁谭、袁熙

推荐方法：一路向上破坏战车，等张郃说完计策后护送荀攸到达袁谭处说得袁谭。成功后姜维会从敌本阵出现并移动，在他到达袁熙处之前将其击败，袁熙也加入我方，之后贵重物品在中央砦出现。

白玉环

出现条件：第5章·小牧长久手之战，成功发动火计

推荐方法：一路向上消灭敌将，保证我方总大将安全，然后一路护送庞统。此后西南砦开门，只要等待庞统发动火计即可，火计成功发动后敌方士气大降，同时贵重品在敌方本阵靠右上处出现。

风火轮

出现条件：第7章·潼关之战，在柴田胜家、夏侯威、夏侯惠、丹羽长秀生存的情况下，开战后10分钟内将孙悟空及其手下九将各击败一次

推荐方法：将平清盛击退，接下来前往地图左上的北西砦击败孙悟空，然后击败锈着等、隐形鬼、金鬼、骏猊、修陀、猪豚蛇、阴摩罗鬼、仙狸、烛阴、水鬼、风鬼等妖魔武将，注意期间妖术兵长出现时立刻消灭掉。击败这些敌人后，只要我方前线武将无人败走，地图左上方便会出现贵重物品。

青龙胆

出现条件：终章·官渡之战，10分钟内我方作战全部成功，卑弥呼出现后100秒内将其击败

推荐方法：先占领白马城停止敌方炮击，接着一路消灭掉左侧三砦，消灭掉守将并清除杂兵，相应的我方武将便会向对应的砦移动，注意保证他们的安全。期间前田庆次会向坐上攻去，记得也消灭掉。当三砦的武将全部到达后，去右方敌将处转一圈返回，借此引出我方伏兵发动射击。当卑弥呼在右下小路出现后100秒内将其击败，白马城下方便出现贵重物品。

吴

萤石

出现条件：：第2章·金崎之战，周瑜未败走的情况下成功引诱董卓

推荐方法：开始后击破石川五右卫门，然后小乔会向董卓隐藏的位置移动，在小乔到达董卓处之前要保证周瑜不能败走，等到小乔吸引出董卓后，贵重物品便会在地图左下出现。

水晶

出现条件：第3章·南中之战，成功发动火计2次，且要击败庞统

推荐方法：：先向中间击破曹仁等敌将，黄祖开始移动后，潜伏的孟获军团会发动第一次火计。此后敌方的庞统也会潜伏并出现4处援兵，推荐去干掉右上的援兵，接着庞统会出现在下方的密道，迅速击败他。孟获潜伏后会发动第2次火计，成功后贵重物品出现在地图中央靠上的位置。

阴阳珠

出现条件：吴第5章·桶狭间之战，开战后10分钟内掩护黄盖和石川五右卫门偷袭成功

推荐方法：先清理我方本阵周围的敌将，当黄盖、五右卫门开始移动后去和他们会合，一路护送他们到北西砦，进入北西砦后击败前田庆次便可取得制压，以上在10分钟内完成，贵重物品便会在地图左上方出现。

勾玉

出现条件：第6章·阳平关之战，10分钟内击败貂蝉

推荐方法：比较简单，消灭中间部分一定的敌将后，貂蝉在右方出现，只要击败她就可以在地图右侧出现贵重物品，一般用不了10分钟。

白虎牙

出现条件：第7章·山崎之战，在孟获、诸葛谨、阿会喃、董荼那生存的情况下，开战后10分钟内击破蛟、隐形鬼、金鬼、猪豚蛇、修陀、风鬼、无双、司马昭、郭淮、司马懿、孙悟空

推荐方法：先击败向我方本阵发起进攻的包括司马懿在内的三波武将，接着迅速赶往右上制压敌方大筒。最后在我方武将无人败走的情况下击败孙悟空，贵重物品便会在敌方本阵附近出现。

燕の子安の贝

出现条件：终章·赤壁之战，长宗我部水军第一阵到达后，2分钟内制压祭坛；第二阵到达后，3分钟内击败妲己和前田庆次

推荐方法：没有太多要讲的，注意时间，完成条件后，地图上方出现贵重物品。

战国

金

出现条件：第3章·长谷堂救出战，击败300人

推荐方法：非常简单，只要在真田幸村未败走的情况下击败300人，贵重物品便会出现在地图中央位置。

青玉

出现条件：第3章·长谷堂救出战，击败300人

推荐方法：非常简单，只要在真田幸村未败走的情况下击败300人，贵重物品便会出现在地图中央位置。

神行符

出现条件：第4章·长坂之战，迅速击败地图下方的五名武将

推荐方法：将黄泉军、飞头蛮、以津真天、猩猩、前田庆次击败，贵重物品便会在船所在的位置出现。

神气环

出现条件：第6章·虎牢关之战，击败孙悟空并瓦解敌方的妖术作战

推荐方法：开始后平清盛会对我方发动三轮突击，当中需要击败的目标会在地图上标明。这个间隙岛左近会向右上方移动呼叫援军，护送他前进，孙悟空会在半途杀出来，将之击败。织田军出现后敌方在地图中央会发动火计，并出现幻影兵。找出两个妖术兵长并击败后，贵重物品便会在地图左上出现。

玄武甲

出现条件：第7章·白帝城之战，20分钟内使上杉谦信、织田信长、丰臣秀吉从三面进入白帝城

推荐方法：将丰臣秀吉前进方向的敌将解决掉，到石阵击败以孙悟空为首的众多敌方武将，进入白帝城灭掉妖术兵长后从白帝城下方出城，沿路清兵杀将给织田信长清路。之后返回白帝城从城右边出去，帮助上杉谦信清路。三人全部进入白帝城的时间控制在20分钟之内，白帝城内便会出现贵重物品。

龙の首の玉

出现条件：终章·关原之战，4分钟内消灭南、东南、东的3支大筒部队，再击败妲己和前田庆次

推荐方法：首先在松尾山砦击败武将以及守备头，从而停止大筒攻击，接下来击败南东砦的伊达政宗停止此处的大筒攻击。接下来击破猩猩进入敌本阵的关门消灭妲己，一路向地图左下去击败前田庆次。成功后贵重物品会出现。

远吕智

黑曜石

出现条件：第2章·成都之战，6分钟从成都南门突破成功

推荐方法：先向左进入南砦消灭守将将其占领。刘备开始移动后，南砦出现工作兵长，将其击败后南砦西门打开。击败糜竺，成都南门便会打开，以上任务在6分钟内完成贵重物品便会在成都城内出现。

玛瑙

出现条件：第2章·成都之战，从成都南门突破成功

推荐方法：首先击败守备头，南砦东门便会打开，接着来到南砦击败张苞后刘备会开始移动，此时前往南砦找到工作兵长将其击败，南砦西门便会打开。最后击败糜竺，成都南门便会打开，以上任务在6分钟内完成贵重物品便会在成都城内出现。

红玉

出现条件：第3章·川中岛之战，前田庆次生存的情况下干掉真田幸村

推荐方法：难度不大，只要前田庆次生存的情况下，前往东南砦将将真田幸村击败，贵重物品便会在地图左下出现。

定海珠

出现条件：第4章·合肥之战，7分钟内破坏桥梁，10分钟内击败张辽和甘宁

推荐方法：在7分钟内将我方工作部队护送至桥梁处，完成破坏工作后迅速离开。需要注意的是，在桥梁破坏任务完成前，不要消灭中间的全部敌将，否则工作不对会撤退导致任务失败。贵重物品出现在地图中间靠上地位置出现。

吸魂砂

出现条件：第5章·江户城之战，击败伊达政宗（两次）、片仓小十郎、伊达成实、后藤信康、留守政景、稻姬、井伊直政、神原康政

出现条件：在进入天守前先把外面包括援军的所有敌将消灭，进入小天守后，很快稻姬会带部队在左上出现向我方本阵发动奇袭，立刻去把这批部队的敌将全部消灭掉后，来到天守2阶击败伊达政宗，贵重物品会出现在附近。

朱雀翼

出现条件：第6章·夷陵之战，3分钟内击败敌方奇袭部队

推荐方法：消灭任意一个有脸的敌将，曹操便会退回本阵发动火计，火计成功发动后奇袭部队出现，3分钟内将奇袭部队的4名武将郭嘉、曹彰、荀彧、郝昭击败，中央砦便会出现贵重物品。

蓬莱の玉の枝

出现条件：第7章·三方原之战，10分钟内发动缩地术，并击败森兰丸、明智光秀、森长可、蜂须贺小六、不破光治、佐久间盛政

推荐方法：先向右击败敌将及其后地图上出现的伏兵。当我方的妖术兵长出现后，护送其前往敌方兵粮库，其后会遭遇泷川一益带领的伏兵部队，将之击败后兵粮库差不多就开门了。击败兵粮库的全部武将后取得制压，等到妖术兵长到达后发动缩地术即可，以上任务需要10分钟内完成，时间相当紧迫，熟悉左下复杂的地形是关键（孙悟空跳到最高时按×可以直接跳上高台，这里可以善加利用）。后面的内容就简单多了，只要将敌方本阵外面的森兰丸、明智光秀、森长可、蜂须贺小六、不破光治、佐久间盛政政击败，贵重物品便会在兵粮库出现了。





从走格子的《真·三国无双PSP》，到现在CG、语音一个不缺的《魔王再临》，“《无双》系列”在PSP上已经完成了彻底的进化。游戏的乐趣就不必再多说了，众多的研究要素也足以让大家好好玩上一段时间。虽然不敢说这就是PSP上最优秀的ACT作品，但相信也是最优秀的之一了。

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

文 乌冬 美编 Juxi



“《高达VS》系列”一直都在高达作品中有着极高的人气，可惜因为平台的关系，国内能玩到这款《机动战士高达 高达对高达》的城市非常少，直到现在本作移植到PSP，国内的高达粉丝终于可以接触到这款优秀的作品了。游戏的完成度相当高，无论是手感还是平衡性都属于动作游戏里的上乘水准，如果你喜欢高达又拥有PSP，那就没理由错过本作。



机动战士高达 高达对高达

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

PSP	Capcom/NBGI	ACT	2008年11月20日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	



系统

操作

默认按键

方向键、滑杆	移动
□	主射击武器
△	格斗
○	锁定
×	跳跃
L	僚机指示
R	副射击武器
Start	暂停菜单
Select	机体支援

（以下的讲解都以默认按键为准）

移动

移动是战斗的基本，不论是接近对手进行攻击，还是回避对手的进攻，都离不开移动。除了普通的移动外，机体经常用的还有以下四种移动方式，需要注意的是下面提到的移动方式都会消耗喷射槽。



▶画面正下方的那条就是喷射槽，机体喷射槽用尽后落到地面就会马上恢复。

STEP

往一个方向连续输入方向键两次，机体会消耗少量的喷射槽往该方向快速移动一小段距离，这样做可以回避大部分的攻击。不过STEP也不是万能的，由于STEP在落地时会产生硬直，因此盲目地STEP只会增加被攻击的几率。

跳跃

按下×键机体可以进行垂直的上升，如果一

直按着×键不放，机体则会上升到喷射槽用完为止。因为本作采用的俯视视角，在空中获得的视野会比在陆上更开阔，所以跳到对方的头上再伺机进攻也是战术的一种。

冲刺

快速按下×键两次，机体可以做水平的长距离移动，这是快速拉近和拉开对手距离的方法。和跳跃一样，如果按住×键不放，冲刺中的机体直到喷射槽用完才会停止。根据机体的不同，冲刺时的动作也会有所不同。

变形移动

部分有MA形态的机体，按住×键在空中STEP即可实现像原作中那样的变形。MA状态下不仅可以获得较快的移动速度，并且还可使用只有在MA状态才有的招式。当放开×键或喷射槽用完后，机体就会回到MS形态。另外要注意有的机体变形方法不止一种。

射击

最基本也是最常用的攻击手段，本作里大部分的机体都装备有射击武器，主射击武器通常对应按键为□，如果有多种射击武器的机体，则通过特殊射击或副射击等组合按键的方式来实现，另外有部分机体可以通过长按射击键来使出蓄力射击。射击武器的好处是可以间接攻击对手，但缺点是命中低、追向性差，除非是处于硬直中的对手，否则很容易就能躲过。



▶蓄力射击比一般射击硬直时间更长，所以一定得看准使用的时机。

射击武器的种类

主射击武器	□
副射击武器	R
特殊射击	□+×
蓄力射击	长按□
变形射击	变形中按□

弹药的种类

炮弹、导弹	威力高、追向性稍强，不过会被击落
激光	威力高、追向性一般，缺点是弹数少、装填速度慢
实弹	弹药多并且连射性能好，但攻击力低

弹药的装填方式

单发型	弹药一旦减少就会逐发进行装填
全弹型	只有把全部弹药用完后才会自动装填
手动型	一般通过特殊格斗键进行上弹，无条件使用

格斗

近距离的主要攻击手段，除了少数射击专用机体外，大部分的机体都可以进行格斗战，主格斗武器通常对应按键为△，在命中对手后结合方向键可使出各种各样的派生格斗，另外某些机体可以通过长按格斗键来使出蓄力格斗。格斗武器的优点是伤害高、追向性强，可以瞬间重创对手，缺点是有距离限制，并且落空后的硬直时间很长，非常容易被对手反击。



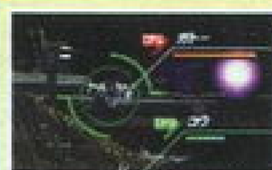
▶使用令人眼花缭乱的格斗技进行攻击，这是格斗型机体比其他机体更有魅力的地方。

格斗武器的种类

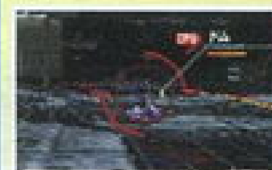
格斗	地上不输入任何方向按△
STEP格斗	地上STEP中按△
空中格斗	空中不输入任何方向按△
空中STEP格斗	空中STEP中按△
后格斗	方向↓+△
冲刺格斗	冲刺中按△
派生格斗	分为前派生和横派生格斗
特殊格斗	△+×
空中特殊格斗	空中△+×
蓄力格斗	长按△
变形格斗	变形中按△

锁定&被锁定

战斗中被玩家机体锁定的目标上面会用圆圈型的记号表示，玩家控制机体的视角会跟随该目标移动。通过○键可以实现多个目标之间的切换，但要注意切换的顺序是固定的。根据锁定目标距离的不同，锁定标志分为以下四种。



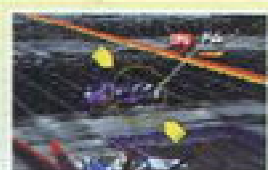
绿色： 表示离目标较远，这时可以趁对方还没发现我们时用远程武器发动奇袭，但要注意对方也有可能这样做。



红色： 双方进入胶着状态的中距离，这时可用射击武器进行牵制，再伺机抓住对手的每一个小失误进行攻击。



红色带箭头： 可以进行格斗战的近距离，这个距离下一定要十分小心，因为有一方一旦出现漏洞很可能就会被另一方用格斗技重创。



黄色：当锁定机体倒地或者刚出场时就会出现的黄色锁定记号，这时该机体处于无敌状态。

同样对方也会锁定我们，当玩家控制的机体被锁定时，画面的边缘会出现黄色的箭头，四个箭头分别对应不同的方向，当箭头呈红色闪烁状时，这就表示对方正在发起攻击，我们要赶紧回避。



▲因为是双人战，所以一般只要兼顾两个方向的攻击就好了。

盾防御

装备有盾的机体，可以使用盾牌来抵挡部分射击武器。盾分为实体盾和激光盾两种，大部分实体盾只能承受一到两次攻击，当射击武器打中实体盾可以防御的位置，机体就会自动举盾防御，过后盾牌就会被丢弃；而激光盾则没有使用次数的限制，只要输入↓+△就可使用。另外比较特殊的是GP-02和高达X这两部机体，虽然它们装备的是实体盾，但是也是通过↓+△的方式来进行防御的。

机体支援

战斗中如果将□、△和×一起按下，就能发动机体支援。机体支援大体可以分为攻击型和防御型两种，攻击型会在一旁协助进攻，还能与玩家机体的攻击形成联携；防御型则能替玩家机体承受一定的射击攻击。不过机体支援是有次数限制的，用完后不会像武器那般恢复，只有机体被击坠重新登场后才能再次使用。

G CROSS OVER

在战力槽的下方，有一条G CROSS OVER（GCO）槽，每当自机或僚机受到伤害或被击破，这条槽就会增加，当GCO槽蓄满之后，快速按下两次L键就可以发动GCO了。GCO有着巨大的攻击范围和威力，并且只对对手有效，击中自己或队友是不会受到伤害的。另外还需要注意的一点是，通信对战中，如果队友是玩家的话，当一方按下两次L键后会给另一方发去消息，只有另一方在接收到消息后再按下两次L键，才能发动GCO。



▲GCO就相当于战略级武器，一般一场战斗里只能使用一次。

规则



▲队伍的COST组合也是一门相当值得研究的学问。

游戏的战斗方式为2对2的组队战，单人游戏时，玩家控制队伍里的一架机体，僚机则交由电脑控制。队伍的耐久力由画面左上角的战力槽表示，蓝色代表自己，红色代表对手，在战斗开始时双方都有6000的战力槽，一方有机体被击坠就会扣除和机体COST相等的战力槽，最先把对方的战力槽削减至0的一方就算胜利。机体COST分为1000、2000和3000三个级别，COST级别越高的机体其能力值也会越高，不过被击坠后扣除的战力槽也就越多，可以看出高COST机体在享受着高能力待遇的同时，也承受着相当高的风险。

COST OVER

正常情况下当有机体被击坠，战力槽还有剩余该机体就会自动再次出击，但如果该机体的机体COST超出了当前剩余的战力槽的话，就会以低于正常耐久值的状态出击，这种情况就称之为COST OVER。另外还要注意的一点是，无论是街机模式还是对战模式，电脑所控制机体的COST都是正常的一半，并且不受COST OVER影响。COST OVER的计算公式如下：

出击时的耐久力=（残余战力）÷（机体COST）×机体耐久力

机体攻略

为了方便讲解和供玩家参考，攻略里把机体的武器资料也一起放出，需要注意的几个项目如下。

伤害： 只表示武器的单发伤害，可以连击的武器伤害值还会有所变化。

装填方式： 一般是前面所提到的三种方式，如果有例外的会个别说明。

命中效果： 被这招命中后的表现。“倒地”是指中弹后直接倒地；“趔趄”指中弹后会踉跄一下；“麻痹”分为很多种，通常是指中弹后陷入短暂的不能行动状态；“投掷”表示投技的投出效果；“束缚”和麻痹有点类似，不过是通过机体本身限制对手的行动，“钝足”指的是行动缓慢状态。



可接攻击： 表示可用来取消这招的武器。

RX-78 高达

机师：阿姆罗(0079)	COST：2000

耐久力：600	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	8	单发	趔趄	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	180	—	—	倒地	—
副射击	136	5	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击Lv1	120	—	—	麻痹	副射击
特殊射击Lv2	140	—	—	倒地	副射击
特殊射击Lv3	200	—	—	倒地	副射击
格斗	110	—	—	趔趄	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	95	—	—	趔趄	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	趔趄	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	趔趄	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	180	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	143	—	—	倒地	副射击、特殊射击

解说

作为元祖级的高达，其最大的特点就是无特点，没有繁琐的变形和换装系统，使其成为了一部非常容易上手的机体。主射击武器光束步枪弹数多、追向性良好，是中距离的主要攻击手段，并且这招后面还可以接其他攻击。另外值得一提的是高达还有一招隐藏技，当耐久低于100时，地上格斗的第一、二段或地上STEP格斗的第一段后面接主射击的话，就可以使出像原作里击破吉翁号那样的最后一击，相信每个高达粉丝看了都会感动得泪流满面。

RX-75 钢坦克

机师：隼人	COST：1000

耐久力：350	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	143	40	全弹	倒地	特殊射击
副射击	143	40	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	120	—	—	麻痹	—
格斗	14	80	全弹	趔趄	特殊射击

解说

射击型机体，主要攻击手段是有40发弹数的加农炮，加农炮的弹轨为抛物线式，射程远、弹速快，中一发就能让对方确实倒地。钢坦克的副射击是进入炮击模式，此时不能移动，主武器加农炮变为连射型，当找好位置架好炮台后，密密麻麻的弹幕就成为了队友最佳的掩护。作为一架纯射击型机体，钢坦克的缺点是没有好的近距离攻击手段，一旦被格斗机体缠上就很难逃脱了，所以在双人战中，使用钢坦克的玩家保护好自己就是对队友最大的帮助。



MS-06S 扎古II

机师：夏亚(0079)	COST：1000

耐久力：350	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	18	60	全弹	—	副射击
蓄力射击	90	—	—	倒地	—
副射击	126	5	全弹	倒地	—
特殊射击	—	100	全弹	—	—
格斗	90	—	—	倒地	副射击
空中格斗	100	—	—	超翘	副射击
STEP格斗	188	—	—	超翘	副射击
空中STEP格斗	167	—	—	超翘	副射击
冲刺格斗	90	—	—	倒地	副射击
特殊格斗	100	—	—	倒地	副射击
空中特殊格斗	110	—	—	倒地	副射击

解说

夏亚专用红色扎古，虽然机体的能力一般，但是综合评价却属于1000里的上乘机体，其原因就在于特殊射击“3倍速”。3倍速发动后可以令机体的机动性瞬间大幅提升，关键时刻不仅可以用来保命，甚至可以对对手造成一定的心理压力。攻击方面机枪和火箭筒是主力，中距离通常配合援护使用，以弥补火力的不足，另外夏亚专用扎古还有游戏里少有的当身技。由于耐久只有350，再加上3倍速的装填时间较长，所以掌握好使用3倍速的时机是用好夏亚专用扎古的关键。

MS-09 大魔

机师：盖亚	COST：1000

耐久力：350	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	126	10	全弹	倒地	副射击
副射击	—	1	全弹	—	—
格斗	122	—	—	超翘	副射击
空中格斗	193	—	—	倒地	副射击
STEP格斗	161	—	—	倒地	副射击
空中STEP格斗	162	—	—	倒地	副射击
冲刺格斗	162	—	—	倒地	副射击
空中冲刺格斗	101	—	—	倒地	副射击

解说

在1000机体的范畴里，大魔属于机动性与火力兼备的机体。别看大魔一幅笨重的样子，它的移动是全机体里少有的气垫式，旋回能力优秀，在混战中更是有着极高的存活率。攻击方面，虽然可能造成实际伤害的射击武器只有一把火箭筒，但这招无论威力、射程和射角都很不错。另外大魔还有一招杀手锏——机体支援，放出援护后，两个手下的机体会跟在自机周围协同攻击，只要一靠近对手，他们就会发动和原作里一模一样的喷流风暴攻击，两部僚机一起冲向对手，为玩家制造攻击的机会。

MSZ-006 Z高达

机师：卡缪	COST：2000

耐久力：600	盾：实体	变形：○	换装：○



武器资料

高出力来福形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	140	2	单发	倒地	—
蓄力射击	160	—	—	倒地	—
副射击	10	50	全弹	—	—
变形中主射击	140	2	单发	倒地	—
变形中蓄力射击	80	—	—	倒地	—
变形中副射击	95	6	单发	超翘	—
变形中特殊射击	95	6	单发	超翘	—
格斗	130	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	130	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	130	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
变形中特殊格斗	100	—	—	麻痹	副射击
格斗（特殊状态）	358	—	—	倒地	—
[illegible]	400	—	—	倒地	—

光束步枪形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	60	3	任意	超翘	副射击
蓄力射击	120	—	—	麻痹	—
副射击	138	6	全弹	倒地	—
变形中主射击	60	6	任意	超翘	—
变形中蓄力射击	60	—	—	麻痹	—
变形中副射击	95	6	单发	—	—
变形中特殊射击	95	6	单发	—	—
格斗	120	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
空中格斗	120	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
变形中特殊格斗	100	—	—	麻痹	副射击
格斗（特殊状态）	359	—	—	倒地	—
变形格斗（特殊状态）	400	—	—	倒地	—

解说



集变形、换装和特殊状态于一身的高性能机体。两种武装形态使其在任何距离都得心应手，变为MA形态后，机动性得到进一步提高，用来突击和拉开距离都不错。Z高达最恐怖的地方，还是在于它的特殊状态，战斗中只要队友被击坠特殊状态就会自动发动，虽然该状态下攻击力并没有提升，但机体不会因小伤害而产生硬直，并且追加两种威力极大的格斗招式。如果队友是1000的机体，可以最大限度发挥出Z高达的实力。

超级高达形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	2	单发	倒地	—
副射击	10	50	全弹	—	—
格斗	70	10	全弹	超翘	—
变形中主射击	130	2	单发	倒地	—
变形中格斗	126	10	全弹	超翘	—
变形中特殊射击	73	—	—	倒地	—

解说

中、远距离战的好手，再加上主武器多是手动上弹型，这就奠定了高达Mk－Ⅱ的移动炮台地位。高达Mk－Ⅱ共有四种武装形态，其中光束步枪和火箭筒形态通过特殊射击加方向键的左右来切换，而超级高达则是通过特殊射击加方向键的上下切换，当超级高达背部的防卫者号被破坏或射出后，就会变为长管来福形态。一般双人战里高达Mk－Ⅱ都是充当后援的角色，近战交给队友，自己则在后方用自己强力的火力进行支援。



RX－178 高达Mk－Ⅱ

机师：爱玛	COST：2000

耐久力：600	盾：实体	变形：○（超级高达形态）	换装：○



武器资料

高达Mk－Ⅱ形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击（光束步枪形态）	110	5	手动	超翘	—
主射击（长管来福形态）	130	2	单发	倒地	—
主射击（火箭筒形态）	80	6	手动	超翘	—
副射击	10	50	全弹	—	—
格斗	100	—	—	超翘	—
空中格斗	110	—	—	超翘	—
STEP格斗	100	—	—	超翘	—
空中STEP格斗	120	—	—	倒地	—
冲刺格斗	120	—	—	倒地	—
特殊格斗（长管来福形态）	135	—	—	倒地	—

MSZ－010 ZZ高达

机师：捷多	COST：2000

耐久力：620	盾：实体	变形：×	换装：○



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	121	8	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	229	—	—	倒地	—
副射击	135	4	单发	倒地	特殊射击
特殊射击	215	20	全弹	倒地	—
格斗	160	—	—	投掷	—
空中格斗	180	—	—	投掷	—
STEP格斗	170	—	—	投掷	—
空中STEP格斗	160	—	—	投掷	—
冲刺格斗	160	—	—	投掷	—
特殊格斗	220	—	—	投掷	—
后格斗	130	—	—	倒地	—

解说

武器里射击与格斗的攻击力都相当不错，耐久也比一般的2000机体要高，ZZ高达属于格斗游戏里典型的重量级角色。但可惜的是，本作是一个节奏很快的游戏，这种重量级的机体并不是很吃香，由于体积过大和机动性很差等原因，ZZ高达在混战中很容易成为靶子。另外它还是游戏里惟一一部格斗以投技为主的机体，不过前面也提到过，由于机体过于笨重，ZZ高达打接近战占不了太多的便宜。基于这种种原因，中、远才是比较适合ZZ高达作战的距离，依靠自身弹数多和高耐久的优势，打消耗战的话不成问题，总的来说ZZ高达是一部比较高手向的机体。

AMX-004-2 卡碧尼Mk-Ⅱ

机师：璞露	COST：1000

耐久力：350	盾：×	变形：×	换装：○



武器资料

普通模式

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	5	单发	超翘	特殊射击
蓄力射击	175	30	单发	—	—
副射击	40	30	单发	—	特殊射击
格斗	90	—	—	超翘	—
空中格斗	90	—	—	超翘	—
STEP格斗	80	—	—	超翘	—
空中STEP格斗	80	—	—	超翘	—
冲刺格斗	165	—	—	倒地	—
特殊格斗	175	—	—	倒地	—

浮游炮模式

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	108	30	单发	超翘	特殊射击
副射击	175	30	单发	倒地	特殊射击
格斗	108	30	单发	超翘	特殊射击
特殊格斗	166	30	单发	超翘	特殊射击

解说

游戏里三台装载有浮游炮机体里面COST最低的一台，同时也是浮游炮弹数最多的机体，和另外两部机体的浮游炮通常拿来做辅助和牵制不同，因为弹数上的优势，浮游炮是卡碧尼Mk-Ⅱ的主要伤害输出手段。浮游炮的好处是会自动瞄准，战斗中只要找个安全的位置切换成浮游炮模式，再不断放出浮游炮就可以坐享其成了。射击型机体的普遍缺点就是缺乏近身攻击手段，卡碧尼Mk-Ⅱ也不例外，所以使用它时最重要的一点就是要保持好和对手的距离，尤其是格斗型机体，一旦被接近的话很可能就会被瞬间击坠。

RX-93 ν高达

机师：阿姆罗(0093)	COST：3000

耐久力：650	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	120	10	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
蓄力射击	136	—	—	倒地	—
副射击	40	18	单发	超翘	特殊射击
特殊射击	136	5	全弹	倒地	—
格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
冲刺格斗	132	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗、后格斗
特殊格斗	210	—	—	倒地	特殊射击
后格斗Lv1	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
后格斗Lv2	150	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
后格斗Lv3	200	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗

解说

3000里面的万能型机体，拥有丰富的武装和连续技，拿来主攻和辅助都很不错。中远距离主要用浮游炮进行牵制，击中对手或让对手露出空隙后再接主射击或特殊射击，因为浮游炮有自动追踪的能力，即使隔着障碍物也能使用，不用担心瞄准的问题。另外在浮游炮的放出阶段，我们可以手动设置浮游炮的安放位置，以对手正对我们为例，副射击键+左和副射击键+右分别对应对手的右和左，副射击键+上和副射击键+下则对应后方和前方。当ν高达的耐久低于100时，浮游炮就会自动展开形成防护罩，防护罩可以承受一定的射击武器伤害，当伤害累积到200左右，浮游炮就会恢复为正常状态。

MSN-04 沙扎比

机师：夏亚(0093)	COST：2000

耐久力：600	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	7	单发	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	160	—	—	超翅	—
副射击	40	6	单发	超翅	特殊射击
特殊射击	228	1	全弹	超翅	—
格斗	100	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	100	—	—	超翅	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	超翅	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	80	—	—	超翅	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	90	—	—	超翅	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	80	—	—	超翅	特殊射击

解说

射击武器里有着可进行全方位攻击的浮游炮和威力不小的小型核弹头，并且格斗能力也不差，但是武器这么出众的机体，沙扎比却面临和ZZ高达一样的窘境——机动性在2000里属于垫底级别。战斗中和对手保持在中距离是基本，利用战场上的障碍物掩护放出浮游炮，然后再辅以主射击和蓄力射击等攻击，切记不要长时间将自己暴露在开阔的地形，意识好的对手经常会抓住沙扎比机动性差的弱点进行集中攻击。使用沙扎比时选择队友也很重要，队友最好能是以机动性见长的格斗型机体，这样正好与沙扎比形成互补。

高达F91

机师：西布克	COST：2000

耐久力：500	盾：激光	变形：×	换装：○



武器资料

光束步枪形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	7	单发	超翅	副射击、特殊射击
副射击	112	3	全弹	超翅	主射击、特殊格斗
格斗	100	—	—	超翅	特殊格斗、后格斗
空中格斗	100	—	—	超翅	特殊格斗、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翅	特殊格斗、后格斗
空中STEP格斗	100			倒地	特殊格斗、后格斗
冲刺格斗	151	—	—	倒地	特殊格斗、后格斗
特殊格斗	—	100	效果结束（注1）	—	—

可变速光束步枪形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	4	单发	倒地	特殊格斗
蓄力射击	169	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
副射击	8	50	全弹	—	特殊格斗
格斗	50	—	—	超翅	—
特殊格斗	—	100	效果结束（注1）	—	—

※注1：特殊状态结束或中断后开始。

解说

虽然属于轻量型机体，但F91却有着不输给重型机体的火力，两种武器换装，再加上特殊状态MEPE，使其无论是格斗战还是炮击战都能发挥出稳定的实力。F91最大的特点就是其独有的MEPE状态，按下特殊格斗键发动后，机体的移动会留下残像，并且各种动作间可以互相取消，从而实现一些平时不可能成立的高伤害连续技。不过和其他机体的特殊状态有一点不同的是，F91的特殊状态带有负面效果，就是处于该状态中受到的伤害是平时的两倍，再加上F91的耐久是2000机体里最低的，一不小心就会被击坠，所以MEPE就像一把双刃剑，得看准时机使用。



XM-07 比基纳·基纳

机师：塞西莉	COST：1000

耐久力：350	盾：激光	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	7	单发	超翘	副射击、特殊射击
蓄力射击	207	—	—	倒地	—
副射击	90	1	全弹	麻痹	—
特殊射击	123	15	全弹	超翘	—
格斗	70	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中格斗	170	—	—	超翘	副射击、特殊射击
STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
冲刺格斗	111	—	—	倒地	副射击、特殊射击
特殊格斗	104	—	—	倒地	—

解说

比基纳・基纳除了喷射槽比较短外，武装和速度方面都令人满意，是1000行列里的万能型机体。中距离的攻击方式以主射击武器为主，命中后可接副射击或特殊射击，从而构成简单的连续技。比基纳・基纳的格斗性能也很不错，拥有许多追向性良好的招式，其中冲刺格斗发生速度快、移动距离长，可以拿来打经常STEP的对手，而特殊格斗是攻防一体技，如果对手喜欢在中距离点射，可以用这招来打突袭，不过这招的发动时间和硬直都比较长，需要有一定的先读，要不落空后可是百分百会被对手反击的。

LM314V21 V2高达

机师：胡索&哈罗	COST：3000		
耐久力：650	盾：激光	变形：×	换装：○



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击（V2高达形态）	100	8	单发	超翘	副射击
主射击（重装强袭形态）	140	5	单发	倒地	副射击
蓄力射击（重装强袭形态）	253	—	—	倒地	—
副射击（V2高达形态）	130	3	全弹	倒地	—
副射击（重装强袭形态）	177	3	单发	超翘	—
特殊射击	—	100	效果结束（注1）	—	—
格斗	190	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	90	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	主射击、副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	87	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	138	—	—	倒地	特殊格斗
特殊格斗	103	—	—	倒地	—

※注1：特殊状态结束或中断后开始。

解说

COST值3000里惟一一架可进行换装的机体。V2高达形态下机动性优秀，可以看作是V高达的强化版，代表性武器光之翼属于中距离的突进技，速度快、判定强，并且可以接在各种格斗之后，单发或放在连续技里都不错。作为COST值3000的机体，单用V2高达形态还是有点火力不足，不能独当一面。其实V2高达的真正价值在于换装后的重装强袭形态，此形态下的优点有不少，主要包括主射击武器的性能大幅强化、冲刺格斗的判定大幅强化、光之翼增加为3连击等，战斗力瞬间就上升到3000机体的顶级水准。不过那么好用的换装当然是有代价的，使用重装强袭形态有时间限制，虽然可恢复，但间隔也相当长，一般来说一次出击使用一次就差不多了。

LM312V04 V高达

机师：胡索（前期）	COST：1000		
耐久力：350	盾：激光	变形：○	换装：○



武器资料

V高达形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	6	单发	超翘	特殊射击、特殊格斗
副射击	135	—	—	倒地	特殊格斗
特殊射击	177	—	—	倒地	—
变形中主射击	100	6	单发	超翘	—
格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中格斗	110	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	95	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	110	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	138	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	145	—	—	倒地	—

上半身形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	6	单发	超翘	特殊射击、副射击
副射击	135	—	—	倒地	—
特殊射击	135	—	—	倒地	—
变形中主射击	100	6	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
格斗	100	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	110	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	95	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	95	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	138	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗

下半身形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80	6	单发	超翘	副射击、特殊格斗
特殊射击	145	—	—	倒地	—
变形中主射击	100	6	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	120	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	164	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	60	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	145	—	—	倒地	—

核战机形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	4	30	全弹	—	—

解说

将身体各个部件当作武器射出的异质机体，当然这还要归功于驾驶员胡索的另类战法。V高达的基本武器只有一把光束步枪，弹数少、装填慢，不能太过依赖，中距离只有通过主射击接部件射出的方法，才能造成比较可观的伤害，而身体部件是没有弹药限制，但是组合的硬直非常长，如果组合的时候被抓住的话就是一顿痛殴。V高达的援护是少有的防御型，使用后三架机体会在V高达前筑起人墙，部分射击武器的攻击会被人墙抵消，准备组合的时候可以拿人墙来掩护一下。



武器资料

正常形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80	—	—	超翘	—
蓄力射击Lv1	202	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv2	243	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv3	283	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv1（明镜止水）	258	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv2（明镜止水）	297	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv3（明镜止水）	337	—	—	倒地	—
副射击	15	50	全弹	—	—
副射击（移动时）	10	50	全弹	—	—
特殊射击	—	—	—	—	—
格斗	97	—	—	超翘	—
蓄力格斗	268	—	—	倒地	—
空中格斗	100	—	—	超翘	—
STEP格斗	100	—	—	超翘	—
空中STEP格斗	114	—	—	超翘	—
冲刺格斗	70	—	—	倒地	—
特殊格斗	160	—	—	麻痹	—

构中

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80	—	—	超翘	—
格斗	129	—	—	倒地	—

解说

神高达确实无愧于它的名字，三台最高耐久的机体之一，一流的机动性，丰富的格斗招式，使它在格斗战中占尽优势。由于机体非常灵活，要躲开对方的攻击并拉近距离并不是太难，接近后就用STEP格斗或冲刺格斗殴之。如果敌人硬是要拉开距离的话，这时可以给他一个特殊格斗，这招突进距离长、威力高并且带防护罩效果，中距离拿来突袭非常不错。当神高达的耐久低于200时，就会进入明镜止水状态，这时不仅速度和攻击力得到进一步加强，还缩短了攻击后的硬直时间，对于神高达的对手来说是一个很大的威胁。



GF13-017NJ II 神高达

机师：多蒙	COST：3000		
耐久力：750	盾：×	变形：×	换装：×



GF13-001NHII 尊者高达

机师：东方不败	COST：2000		
耐久力：650	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	122	—	—	投掷	—
蓄力射击Lv1	202	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv2	243	—	—	倒地	—
蓄力射击Lv3	283	—	—	倒地	—
副射击	136	—	—	投掷	—
特殊射击	10	1	效果结束（注1）	超翘+钝足	—
格斗	87	—	—	超翘	—
蓄力格斗	223	—	—	倒地	—
空中格斗	58	—	—	超翘	—
STEP格斗	110	—	—	超翘	—
空中STEP格斗	80	—	—	超翘	—
冲刺格斗	70	—	—	倒地	—
后格斗	150	—	—	倒地	—
特殊格斗	201	—	—	麻痹	—

※注1：效果结束或回收小型尊者高达后开始。

解说

虽然尊者高达的耐久和机动性要比神高达低一点，但也达到了3000的水准，还有近身后可怕的战斗力，真不知道把尊者高达放在2000的行列里是不是制作者的一个失误。用好尊者高达的前提是掌握好特殊射击的使用时机，其大部分的攻势都是从这招开始的。使用特殊射击后会有小型的尊者高达围绕在自机周围，只要进入红色的锁定范围小型尊者高达就会自动飞向对手，打不中对手的话，我们没有任何损失，而如果打中的话好戏就来了。首先小型尊者高达在接触到对手时，会造成对手的硬直，我们可以趁机上前接后续攻击，而且被小型尊者高达附着的机体行动上会比正常情况下迟钝一些，不过这还不算什么，当我们再输入一次特殊射击，就能回收对手身上的小型尊者高达，这时会给对手再造成一次硬直，所以只要时机把握得好，就等于获得了两次绝好的攻击机会，就算是3000的机体，吃了两次尊者高达的格斗连续技，耐久也所剩无几了。另外和神高达一样，当尊者高达的耐久低于150的时候就会进入明镜止水状态。

XXXG-00W0 飞翼高达零式

机师：希罗	COST：3000

耐久力：700	盾：实体	变形：○	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	140	8	单发	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	209	—	—	倒地	—
副射击	69	40	全弹	超翘	特殊射击
特殊射击	273	1	全弹	倒地	—
变形中主射击	169	8	单发	倒地	—
变形中副射击	20	40	全弹	—	—
格斗	100	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中格斗	90	—	—	超翘	副射击、特殊射击
STEP格斗	110	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	超翘	副射击、特殊射击
冲刺格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击
特殊格斗	140	—	—	倒地	—

解说

主射击，蓄力射击、特殊射击和援护都为照射系激光武器，特点是威力大、可贯穿盾牌，对手中了后必倒地，所以使用飞翼零式的思路就是抓准对手的漏洞使用这几招就可以了。特殊射击射程长，并且当激光碰到地面或障碍物时还会有爆炸效果，可以一开场就使用，打对手一个出其不意。中距离的时候则主要使用主射击武器，不过由于这招的弹数不多，应尽量和援护轮换着用，以减轻弹数消耗和弥补射程的不足。



XXXG-01HC 重炮手高达改

机师：多洛华	COST：3000

耐久力：600	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	12	160	全弹	—	格斗、蓄力格斗、特殊射击
副射击	105	80	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	237	共通（注1）	全弹	倒地	蓄力格斗
格斗	90	6	全弹	倒地	特殊射击
蓄力格斗	126	—	—	倒地	特殊射击
后格斗	152	—	—	倒地	格斗
特殊格斗	—	—	—	—	副射击、格斗、特殊射击

※注1：和主射击、格斗、副射击共通使用。

解说

W系列登场的两部都是射击型机体，和飞翼零式不同的地方在于重炮手高达改的武器偏向实弹型。双人战中，重炮手高达改主要承担援护和骚扰的职责，只要能阻碍对手的行动，为队友制造进攻的机会，目的就算达到了。武器里面两种导弹对应远距离，两种机枪对应中距离，不过要注意的是别看主射击武器格林机枪的弹药很多，其实机体对它的依赖度很高，一次连射就是40发，命中也要30发左右才能让对手倒地，装填速度一般，所以要做到有的放矢，避免出现因为没子弹了而错过攻击机会的情况。和其他射击型机体相比，重炮手高达最大的优势就在于它有两个很优秀的防御技能——特殊格斗和援护，大大提高了它作为援护时的生存能力。

GX-9900 高达X

机师：卡洛多&蒂法	COST：3000

耐久力：750	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	8	单发	踉跄	副射击、特殊射击
副射击	30	60	全弹	—	特殊射击
特殊射击	404	1	—	倒地	—
格斗	120	—	—	踉跄	副射击、特殊射击、下格斗
空中格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗
STEP格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗
空中STEP格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗
冲刺格斗	130	—	—	倒地	副射击、特殊射击、下格斗

解说

能力平均的万能型机体，高达X最大的特征就是有着全机体激光系武器里最高攻击力的月光炮。不过除了月光炮外，高达X的武器可以说相当贫乏，远距离可以说没有，中距离靠的只有光束步枪和机枪，这里要注意的是，高达X的光束步枪是盾和枪一体化的，如果防御的频度太高导致盾被破坏的话，光束步枪也会变得不能使用，那时就真的欲哭无泪了。月光炮的使用方法为先按住主射击键蓄力填充，填充好了通过特殊射击使用，和其他需要蓄力的武器不同，月光炮松开蓄力键后蓄力槽的减少速度很慢，所以在蓄力的过程中，对其他需要用到主射击键的操作影响很小。由于月光炮的准备时间很长，和对手正面交锋的话基本无法命中，因此要想发挥出月光炮的真正威力，与队友的配合是密不可分的。

NRX-0013 高达华沙高

机师：夏基亚	COST：2000

耐久力：600	盾：×	变形：○	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	6	单发	踉跄	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	144	2	单发	踉跄	特殊射击、特殊格斗
特殊射击	243	1	单发	倒地	—
变形主射击	95	—	—	踉跄	—
格斗	100	—	—	踉跄	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	95	—	—	踉跄	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	95	—	—	踉跄	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	踉跄	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	110	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
变形格斗	160	—	—	倒地	特殊格斗
特殊格斗	111	—	—	束缚	—

解说

高达华沙高有着丰富的射击和格斗武器，在任何距离下都是一部值得信赖的机体，另外最难能可贵的是作为机师的夏基亚还有一个非常能干的弟弟。弟弟的机体除了能帮助高达华沙高变为MA形态进行高速移动外，还能通过特殊格斗放出去攻击对手，被击中的对手会短时间内不能行动，任人宰割。使用高达华沙高的基本战法是中距离主射击命中后马上接特殊格斗，等弟弟的机体抓住对手后再接各种格斗，简单实用。所谓兄弟同心，其利断金，用来形容这两兄弟是再适合不过了（笑）

WD-M01 ∀高达

机师：罗兰	COST：3000		
耐久力：750	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	80~184	1	—	倒地	特殊射击
蓄力射击	360	1	—	倒地	—
副射击	112	6	全弹	倒地	—
特殊射击	150	6	单发	倒地	—
格斗	136	—	—	超翘	主射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	100	—	—	超翘	主射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	150	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	162	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	209	1	—	倒地	—
空中特殊格斗	184	1	—	倒地	—

解说

虽然装备有不少射击武器，但∀高达是一部不折不扣的近战机体，这主要是因为射击武器的射程很有限，很难对中远距离的对手造成威胁。战斗中首先要做的就是想办法接近对手，好在∀高达的冲刺速度很快，利用这一点可以瞬间拉近对手的距离。近距离作战的主要手段是手中的两个流星锤，掌握流星锤的用法是用好∀高达的第一步，流星锤的优点是上弹快、发生速度快、枪口补正优秀和对手中后必倒地，不过缺点也有不少，就是威力会随着距离增加而递减、追向性差、硬直也比其他机体的主射击武器要大，所以一定得有把握再出手，做到弹无虚发。∀高达的蓄力射击是投掷核弹，这招的发动时间非常长，并且一次出击只能使用一次，但击中对手后的回报非常大，处于劣势的时候可以用来搏一搏。



AMX-109 卡普尔

机师：索西娅	COST：1000		
耐久力：350	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	41	90	全弹	—	特殊射击
蓄力射击	207	—	—	倒地	—
副射击	107~156	18	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	219~234	共通（注1）	—	倒地	—
格斗	110	—	—	超翘	蓄力射击、特殊射击
空中格斗	115	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
STEP格斗	105	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
空中STEP格斗	105	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
冲刺格斗	128	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击
空中冲刺格斗	110	—		倒地	蓄力射击、特殊射击
特殊格斗Lv1	100	—	—	倒地	—
特殊格斗Lv2	200	—	—	倒地	—
特殊格斗Lv3	300	—	—	倒地	—

※注1：和主射击、副射击共通使用。

解说

这部原本在动画里表现平平的水中专用MS，凭借着出色的地面作战能力在1000的实用机体中占有一席之地。和其圆滚滚的形象不同，卡普尔的机动性非常优秀，甚至直逼3000机体的水准，依靠这一点，卡普尔非常适合拿来打游击战。中距离的牵制主要靠主射击和副射击，这两招弹数和追向性都很不错，如果对手露出空隙的话，就用高威力的特殊射击轰之。由于卡普尔的格斗武器性能并不算太好，一旦进入格斗战可能就会吃亏，所以被近身的话最好是先利用自身灵活的特点和对手周旋，拉开距离后再继续进攻。

GAT-X105 强袭高达

机师：基拉(C.E.71)	COST：2000		
耐久力：600	盾：○（空战形态）	变形：×	换装：○



武器资料

空战形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	5	单发	超翅	特殊射击、特殊格斗
副射击	15	50	全弹	—	—
特殊射击	—	2	单发	—	—
格斗	80	—	—	超翅	主射击、特殊射击
空中格斗	80	—	—	超翅	主射击、特殊射击
STEP格斗	90	—	—	超翅	特殊射击
空中STEP格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
特殊格斗	80	—	全弹	倒地	—

炮击形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	150	1	全弹	倒地	特殊射击
蓄力射击	283	—	—	倒地	—
副射击	15	—	—	—	—
特殊射击	—	2	单发	—	—
格斗	59	2	全弹	超翅	特殊射击
特殊格斗	—	—	—	—	特殊射击

剑装形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	76	1	—	超翅	特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	10	—	—	拉近对手	—
副射击	15	50	全弹	—	—
特殊射击	—	2	单发	—	—
格斗	75	—	—	超翅	主射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	75	—	—	超翅	主射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	138	—	—	倒地	主射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	138	—	—	倒地	主射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	175	—	—	倒地	特殊射击

解说

和原作里一样，强袭高达可以在战斗中进行换装，三种形态的武装和机动力都有很大区别，也就是说玩家需要熟悉三部机体的性能和操作，因此对使用者的技术有较高要求。三种形态分工明确，万能型的空战形态（特殊射击），射击战的炮击形态（←+特殊射击），格斗战剑装形态（→+特殊射击），玩家可根据不同的战况进行换装。但要注意的是，三种形态的武器都是独立的，使用一种形态的是时候另外两种形态的武器并不会进行装填，所以对弹药的残余量一定要心中有数。

GAT-X303 圣盾高达

机师：阿斯兰	COST：1000

耐久力：350	盾：实体	变形：○	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	7	单发	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	110	—	全弹	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊射击	202	3	全弹	超翅	—
变形中主射击	130	3	—	超翅	特殊射击、特殊格斗
格斗	80	—	—	—	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	80	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
冲刺格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	0	—	—	束缚	—
变形中格斗	115	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗

解说

拥有威力极高的射击和格斗招式，不过由于机动性太差和招式的速度太慢，圣盾高达并不是很适合在远、近距离作战。中距离时，应以光束步枪牵制为主，看准机会使用特殊格斗。说到特殊格斗，这里就不能不提圣盾高达特殊格斗派生攻击之一的自爆，特殊格斗的派生有三种，分别是格斗、射击和自爆，格斗和射击分别对应格斗和射击键位，而自爆则需要将射击、格斗和跳跃键一起按下，自爆是以牺牲自己的方式给对手带来巨大的伤害，加上圣盾高达的COST只有1000，耐久不多的时候拿来换3000的机体非常值。

ZGMF-X56S 脉冲高达

机师：飞鸟真	COST：2000

耐久力：580	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

脉冲高达形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	10	单发	超翅	副射击、特殊射击
蓄力射击	183	—		倒地	—
副射击	140	10	单发	超翅	—
特殊射击	90	10	单发	超翅	—
格斗	80	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中格斗	80	—	—	—	—
STEP格斗	100	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
空中STEP格斗	100	—	—	—	—
冲刺格斗	148	—	—	超翅	副射击、特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	179	—	—	麻痹	—

核战机形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	8	50	全弹	—	—
副射击	[illegible]	50	全弹	—	—

解说

原作里脉冲高达是一架和强袭高达性能很相似的机体，不过在游戏中它并没有像强袭一样可以在进行战术换装，因此上手难度也比强袭低不少，适合新手使用。主要的射击武器里除了主射击外硬直都比较大，要注意场合使用，其中特殊射击在攻击的同时还可以用来躲避部分射击武器，与对手中距离对射的话还是占很大便宜的；副射击可以说是除了浮游炮外攻击范围最理想的光线武器，使用后会先将盾飞出，用盾把激光进行反射，反射的角度很大，对手在自己头上照样打得中；蓄力射击是和V高达一样的将机体上半身作为武器飞出去攻击对手，之后无论命中与否机体都会变成核战机形态，核战机形态下通过格斗或特殊射击键可再组合成脉冲高达。

ZGMF-X10A 自由高达

机师：基拉(C.E.73) | COST：3000

耐久力：550 | 盾：实体 | 变形：× | 换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	10	单发	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	210	—	—	倒地	特殊射击
副射击	126	1	全弹	倒地	特殊射击
特殊射击	—	3	全弹	—	—
格斗	90	—	—	超翘	副射击
空中格斗	90	—	—	倒地	副射击
STEP格斗	130	—	—	倒地	副射击
空中STEP格斗	130	—	—	倒地	副射击
冲刺格斗	150	—	—	倒地	副射击
特殊格斗	100	—	—	超翘	副射击

解说

虽然耐久在3000的机体里是最低的，但如果论单挑的话，自由高达绝对是游戏里的最强机体（没有之一），原因还在于它的特殊射击“觉醒”可以取消任何行动带来的硬直，就凭这一点，自由高达可谓是当之无愧的单挑王。因为屏蔽了动作上的弱点，使用自由高达时可以放开手进攻，如果对手想抓硬直的话就用觉醒躲开，之后我们还可以趁机反击。除了用来防守外，特殊射击在攻击方面的表现也非常好，用它来取消招式之间的硬直，可以实现一些平时不可能成立的连续技。

MS-06FZ 扎古改

机师：巴尼 | COST：1000

耐久力：350 | 盾：× | 变形：× | 换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	18	80	全弹	—	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
副射击	186	2	全弹	倒地	—
特殊射击	86	3	全弹	超翘	特殊格斗
格斗	100	—	—	超翘	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
空中格斗	95	—	—	超翘	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
冲刺格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击、特殊射击、后格斗
后格斗	130	—	—	超翘	—

解说

整体能力并不是很起眼的机体，就算在1000机体的行列里，也只能排到中下水准。主射击武器的攻击力略低，不过因为弹数比较多，通常作为牵制用途。扎古改主要的伤害输出手段得靠副射击的手榴弹，手榴弹在投出去后，可以通过特殊格斗手动引爆，如果不去理它，会在2秒后自动引爆，这招具有一定的隐蔽性，并且范围和伤害都比一般的手榴弹要高，相当于一个小型核弹的级别。另外值得一提的还有扎古改GCO，发动后场上会出现几个圣诞老人，圣诞老人在还没爆炸的时候可以当作障碍物挡挡子弹，真符合扎古改的作战风格。



RX-78NT-1 高达NT-1

机师：克丽丝 | COST：1000

耐久力：250 | 盾：× | 变形：× | 换装：○



武器资料

装甲形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	8	50	全弹	—	—
副射击	8	50	全弹	—	—
特殊射击	87	—	—	超翘	—
格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
空中格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
STEP格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
空中STEP格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
冲刺格斗	164	—	—	倒地	特殊射击
后格斗	110	—	—	—	特殊射击
特殊格斗	110	—	—	超翘	特殊射击、后格斗

通常形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	23	40	单发	—	特殊射击、特殊格斗
蓄力射击	176	—	—	倒地	—
副射击	8	50	全弹	—	—
格斗	90	—	—	超翘	特殊射击
空中格斗	95	—	—	超翘	特殊射击
STEP格斗	110	—	—	倒地	特殊射击
空中STEP格斗	110	—	—	倒地	特殊射击
冲刺格斗	90	—	—	倒地	特殊射击
特殊格斗	158	—	—	倒地	特殊射击

解说



在1000的机体里面，NT–1的性能并不是太出众，耐久少、武器也不算丰富，但是它独特的地方，就在于它有着游戏里独一无二的厚实装甲。这层装甲可以说是NT–1的法宝，不但可以抵消大部分的射击武器，格斗武器打中它后还会被弹反，单挑战中格斗型机体如果遇到它，想近身格斗怕被弹返，但是又没有好的射击武器来破坏装甲，最终只能被NT–1耍得团团转，所以NT–1也被喻为格斗型机体的克星。不过NT–1的耐久只有区区的250，是所有机体中最低的，装甲一旦被破坏，也就意味着离被击坠不远了。

RX–78GP–03S 高达GP–03S

机师：科	COST：2000

耐久力：600	盾：实体(拔刀时)	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	120	16	全弹	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	80	2	全弹	倒地	特殊格斗
特殊射击	70	2	全弹	倒地	特殊格斗
格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
空中格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
STEP格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
空中STEP格斗	90	—	—	超翘	特殊格斗
冲刺格斗	100	—	—	超翘	特殊格斗
特殊格斗	115	—	—	倒地	—

解说

和动画的形象有点区别，游戏里GP–03S是一部适合中距离作战的射击型机体，搭载了三种实弹武器，战斗中可以凭借制造大量的弹幕让对手分身乏术。两种导弹的区别在于副射击是直接射出导弹，而特殊射击是射出导弹装载器后再射出导弹，这两招带有一定的欺骗性，如果对手没看出来，很容易就能打时间差。另外由于扛了两把火箭筒而无法空出手来，GP–03S的盾牌只有在拔刀时才能起作用。

RX–78GP–02A 高达GP–02

机师：卡多	COST：2000

耐久力：600	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	10	60	全弹	—	特殊射击
主射击连打	42	—	—	超翘	—
副射击	150	—	—	倒地	主射击蓄打、特殊射击、后格斗
特殊射击	345	1	全弹	倒地	—
格斗Lv1	65	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
格斗Lv2	85	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
格斗Lv3	110	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中格斗Lv1	65	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中格斗Lv2	84	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中格斗Lv3	110	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
STEP格斗Lv1	80	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
STEP格斗Lv2	86	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
STEP格斗Lv3	92	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗Lv1	90	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗Lv2	119	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
空中STEP格斗Lv3	166	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
冲刺格斗	150	—	—	超翘	主射击连打、特殊射击、后格斗
特殊格斗	10	—	—	超翘	特殊射击

解说

来到了游戏里，所罗门噩梦的名号也不是盖的，拥有全游戏里最好用的范围性杀伤武器使它排在2000机体里的前列。特殊射击核弹的攻击力高、着弹快、判定大，还可重复使用，基本上靠这一招GP-02就可以吃通天了，混战的时候使用，打中一个不赔，打两个有赚。另外GP-02还有一个比较特殊的系统，当它处于拔刀状态时，光剑的威力会随着时间的经过而增加，所以用了核弹后，就干脆一直保持拔刀状态吧，反正除了核弹外GP-02也没有其他好用的射击武器。

RX-79[G] 陆战型高达

机师：西罗 | **COST：1000**

耐久力：350 | **盾：实体** | **变形：×** | **换装：○**



武器资料

机枪形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	18	50	手动	—	副射击
副射击	124	6	全弹	倒地	—
格斗	100	—	—	超翘	主射击、副射击
空中格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击
STEP格斗	120	—	—	倒地	主射击、副射击
冲刺格斗	110	—	—	倒地	主射击、副射击
特殊格斗	—	—	—	—	—

加农炮形态

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	130	10	手动	倒地	—
格斗	190	—	—	倒地	—
空中格斗	110	—	—	倒地	主射击
冲刺格斗	110	—	—	倒地	主射击
特殊格斗	60	1	全弹	钝足	—

解说

单从作战方式上来讲，陆战型高达和钢坦克在一定程度上有相似之处，但它优秀的机动性和出色的中、近距离作战能力，使它比钢坦克高出不止一个等级，属于1000行列里面性价比极高的射击型机体。要发挥出陆战型高达的优势，首先就得用好加农炮形态，这个形态下无论是利用自身高机动性打游击战，或是躲在角落用炮击模式为队友制造弹幕都是陆战型高达的拿手好戏，并且加农炮还属于手动上弹型，就相当于持续的无限弹药，这点是很多射击型机体都没法比的。对手要打接近战的话，陆战型高达也丝毫不会吃亏，机枪形态近、中皆可，不需要依赖队友的庇护。双人战如果有陆战型高达作为支援机体的话，对手将会相当头疼，相反如果对手使用也是一样的，一定得优先排除。

MS-07B-3 老虎

机师：诺利斯 | **COST：1000**

耐久力：350 | **盾：实体** | **变形：×** | **换装：×**



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	28	50	—	—	副射击、特殊射击、特殊格斗
主射击	22	10	全弹	—	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	10	3	着地（注1）	麻痹	—
特殊射击	—	3	着地（注1）	麻痹	—
格斗	50	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中格斗	95	—	—	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
STEP格斗	100	—	—	超翘	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中STEP格斗	120	—	—	倒地	副射击、特殊射击、特殊格斗、后格斗
冲刺格斗	95	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗、后格斗
空中后格斗	170	—	—	倒地	特殊射击、特殊格斗
特殊格斗	—	3	着地（注1）	—	—

※注1：机体着地后开始。

解说

可以毫不夸张地说，老虎是1000里格斗型机体的翘楚。主射击武器75mm格林机关枪射角和连射性能良好，中距离拿来牵制和主攻都不错，但要注意这招是属于一次性武器，子弹用完后会自动舍弃，之后主射击武器变为手部的35mm格林机关枪。不过要说老虎武器里最有用的，还是数它的电热鞭，这招不仅可以攻击对手，还可以通过特殊射击和特殊格斗键进行不消耗喷射槽的高速移动，大大弥补了老虎机动性上的不足。老虎最常用的战法，就是使用电热鞭“飞檐走壁”，抓住对手的任何空隙发起突袭，这和原作里诺利斯的战法极为相似。

GN-001 能天使高达

机师：刹那	COST：2000

耐久力：630	盾：实体	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	60	3	全弹	超翘	副射击、特殊射击、特殊格斗
副射击	130	—	—	倒地	—
特殊射击	108	—	—	麻痹	特殊格斗
格斗	80	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中格斗	91	—	—	超翘	副射击、特殊射击
STEP格斗	80	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	80	—	—	超翘	副射击、特殊射击
冲刺格斗	90	—	—	麻痹	副射击、特殊射击
特殊格斗	153	—	—	倒地	—

解说

比起同为格斗型机体神高达和尊者高达，能天使高达能用来牵制射击武器算是比较丰富的了。其中援护的射程很长，甚至可以打中绿色锁定的对手，加上弹速快、追向性好，通常都可以先发制人，可惜就是弹数少了点，千万不可浪费。中、近距离主要牵制靠三发的光束步枪，一看对手露出破绽，就可以使用冲刺格斗，这招判定和追向性都非常强，基本出手就能命中，是能天使的主要格斗手段。能天使的机动性属于中上水准，并且有许多延展性良好的格斗技，是一部爆发力很强的机体。

RX-77-2 钢加农

机师：凯	COST：1000

耐久力：350	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	100	5	单发	超翘	副射击、特殊射击
副射击	143	20	全弹	倒地	—
特殊射击	172	20	全弹	超翘	—
格斗	90	—	—	超翘	副射击、特殊射击
空中格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
冲刺格斗	100	—	—	倒地	副射击、特殊射击
特殊格斗	180	—	—	倒地	—

解说

既有钢坦克的双管加农炮，又有高达的近身格斗能力，钢加农看上去是综合了前面两架机优点的一部机体，但实际用起来就会发现，把两方的特性都糅合在一起后导致钢加的两种能力都不算太突出。副射击武器双管加农炮的威力和射程都不错，如果能有像钢坦克一样的炮击模式就更好了，虽然可用特殊射击实现自动连射，但连射后的硬直稍长，炮弹的轨道修正也不算太强，第一枪落空的话，后面的几枪基本上也就打不中了。近战方面，钢加农大部分的格斗武器都是观赏性大于实用性，对CPU战用用还可以，对人战的话就算了，还不如直接一枪接一炮来得稳定。不过钢加农的特殊格斗倒是非常有用，这招不仅威力大、射程远、追向性强，最厉害的地方还在于发动的时候可以挡子弹，并且弹数无限，配合副射击使用，能对远距离的对手造成不小干扰。

RX-78GP-01 高达GP-01/RX-78GP-01Fb 高达GP-01Fb

机师：科	COST：2000

耐久力：600	盾：实体	变形：×	换装：○



武器资料

高达GP-01

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	18	40	手动	—	特殊射击
副射击	4	30	全弹	—	特殊射击
特殊射击	148	共通（注1）	单发（注2）	倒地	—
格斗	100	—	—	超翘	特殊射击
空中格斗	100	—	—	倒地	特殊射击
STEP格斗	100	—	—	倒地	主射击，特殊射击
空中STEP格斗	100	—	—	倒地	特殊射击
特殊格斗	—	—	—	—	—

※注1：和主射击共通使用。

※注2：主射击为手动，光束步枪为单发。

高达GP-01Fb

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	110	10	单发	超趔	下格斗
蓄力射击	148	—	—	倒地	—
副射击	4	30	全弹	—	特殊射击、特殊格斗、下格斗
格斗	100	—	—	超趔	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、下格斗
空中格斗	100	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、下格斗
STEP格斗	100	—	—	超趔	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、下格斗
空中STEP格斗	120	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、下格斗
冲刺格斗	120	—	—	倒地	蓄力射击、特殊射击、特殊格斗、下格斗
下格斗	10	—	—	麻痹	格斗、特殊格斗
特殊格斗	146	—	—	倒地	—

解说



高达GP-01的特点在于只要被击破一次后，就会以强化形态高达GP-01Fb登场，并一直保持下去。GP-01的武装和机动性在2000里并不算太出色，作为支援机体还凑合，要上前线的话就有点力不从心了。GP-01的主射击武器为机枪，连射性能良好再加上是手动上弹，通常用作中距离下的牵制，命中后可接特殊射击。而和GP-01形态下的战法不同，强化后的GP-01Fb形态不需要再像以前那样呆在后方，凭借自身优秀的机动性和性能，中距离的强攻、近距离的格斗战都没有任何问题。不过因为要被击坠一次才能发挥出完全的性能，算上队友的击坠次数的话，GP-01Fb形态一场战斗最多也只能用一到两次，或多或少限制了这架机体的实力。

MS-18E 京宝梵

机师：米夏	COST：1000

耐久力：350	盾：×	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	107	8	全弹	倒地	特殊射击、蓄力射击
蓄力射击	97	—	—	倒地	—
副射击	171	1	手动全弹（注1）	倒地	特殊射击
特殊射击	—	—	—	—	主射击、格斗、蓄力格斗、特殊格斗
格斗	70	16	手动全弹（注1）	超趔	主射击、蓄力射击、格斗、特殊格斗
蓄力格斗	161	—	—	倒地	—
特殊格斗	110	—	—	倒地	主射击、格斗

※注1：子弹用完后用再按一次该键装填。

解说

虽然京宝梵装备有丰富的实弹武器，但因为武器的射击频度不高，造不出密集的弹幕支援队友，又没有强力的远程攻击手段，使其成为了一架以中、近距离战为主的特殊射击型机体。京宝梵的攻势主要围绕特殊射击展开，使用特殊射击后京宝梵会消耗少量的喷射槽进行短距离的冲刺，这招比一般的冲刺优胜的地方有两点：一是这招可用来取消大部分武器的攻击；二是冲刺过程又可以用各种武器来取消这招，并且某些武器的攻击方式还和原来有所改变，变得联携性更强。也就是说用特殊射击可以实现硬直极小的“攻击→回避→攻击……”过程，有点劣化版自由高达“觉醒”的意思。

ZGMF-X42S 命运高达

机师：飞鸟真	COST：3000

耐久力：700	盾：实体&激光	变形：×	换装：×



武器资料

武器	伤害	弹数	装填方式	命中效果	可接攻击
主射击	120	5	单发	超趔	副射击
蓄力射击	150	—	—	倒地	—
副射击	104	2	全弹	超趔	副射击
特殊射击	—	1	全弹	—	副射击、特殊格斗
格斗	50	—	—	超趔	副射击、特殊格斗
蓄力格斗	283		—	倒地	—
空中格斗	50	—	—	超趔	副射击、特殊格斗
STEP格斗	90	—	—	超趔	副射击、特殊格斗
空中STEP格斗	90	—	—	超趔	副射击、特殊格斗
冲刺格斗	147	—	—	倒地	—
特殊格斗	164	—	—	倒地	—

解说

新增机体里惟一的一台万能型机体，机动性、武器性能方面无可挑剔，使其在任何距离下作战都能胜任有余，所以命运同时也是本作最强的机体之一。特殊射击是命运高达最强的武器之一，招式本身没有攻击力，使用后会展开光翼自动朝锁定目标方向快速冲刺，持续时间大概有2秒，期间可以用方向键调整机体的位置，接近对手后可以直接接格斗，不同于普通冲刺后的格斗，这招的欺骗性很强，被近身基本很难躲开。命运高达的第二个厉害之处在于机体支援，使用后会放出两个追向性极强的浮游炮，近距离命中的话会令对手麻痹，如果对手距离过远，浮游炮会射出激光，激光带有二次枪口补正，命中还可以接其他射击武器。



隐藏要素

机体

本作的隐藏机体只有四部，并且获得方法都很简单，把街机模式任意难度通关一次就可获得一部，也就是说只要通关四次就可获得全部隐藏机体。四部机体分别钢加农、高达GP-01、京宝梵和命运高达。

勋章

勋章名称	获得条件	备注
クリアプレート1	街机模式ノーマルコース通关	有续关：铜勋章／没续关：银勋章／没续关并进入两个EX关：金勋章
クリアプレート2	街机模式ハードコース通关	有续关：铜勋章／没续关：银勋章／没续关并进入两个EX关：金勋章
クリアプレート3	街机模式アルティメットコース通关	有续关：铜勋章／没续关：银勋章／没续关并进入两个EX关：金勋章
クリアプレート4	街机模式アナザーコース通关	有续关：铜勋章／没续关：银勋章／没续关并进入两个EX关：金勋章
クリアプレート5	街机模式タイムアタック通关	有续关：银勋章／没续关：金勋章
ロールアウト	获得全部隐藏机体	—
MSマスター	使用过所有的机体	自由对战或街机模式都算
赤い彗星	10分钟内完成街机模式的タイムアタック	—
出击の证	进行通信对战	20次：铜勋章／100次：银勋章／300次：金勋章
战友の绊	进行协力CPU战	10次：铜勋章／30次：银勋章／50次：金勋章
击坠王	通信对战击坠对手机体	20机：铜勋章／100机：银勋章／500机：金勋章
エースの证明	通信对战胜利	10次：铜勋章／50次：银勋章／100次：金勋章
データバンク	收集30名以上玩家的机师资料	—
不屈の魂	街机模式任意难度续关次数达10次以上通关	—
胜者なき战争	通信对战时与对手打成平局（时间用完不算）	—
コレクター魂	完成ギャラリー模式里的所有收集项目	—

只要在通过第七关时分数达到了一定数值，并且之前的关卡一次都没续过关，就可以进入EX关卡，各路线进入EX关卡的所需分数如下(括号内为通信协力的所需分数)：

路线	第七关	第八关
ノーマルコースA	30000（45000）	35000（45000）
ノーマルコースB	25000（45000）	35000（50000）
ノーマルコースC	25000（45000）	40000（50000）
ノーマルコースD	20000（30000）	35000（50000）
ハードコースA	25000（35000）	35000（50000）
ハードコースB	25000（35000）	35000（50000）
アナザーコース	25000（40000）	30000（45000）
アルティメットコース	22000（30000）	42000（50000）



终于能明白为什么本作能在日本的街机厅那么火了，不同于一般的动作游戏，本作的对抗性很强，使用各种各样的机体与对手进行高机动战斗，那种感觉真的相当畅快。虽然PSP版强化了单机游戏的内容，但说到底对战才是这款游戏的精髓，建议有条件的玩家都试一下，和真人对战的紧张感和刺激感绝对是打CPU时体会不到的。

小编博客



胧月

再写博客。人生经历薄得像纸，而自己又并不擅长从生活的点滴中领悟哲理。随便写写，随便看看，看完以后想骂我的也随便骂骂。

骂游戏

“战”是一项很有趣的活动，容易上瘾。几十年游戏玩到腻的怀古厮、没玩过几个游戏却自以为天下无敌的少年侠客、被妹子发了卡郁郁到只想搅基的宅男、外带部分不玩游戏却能熟练使用搜索引擎的IT精英们，浩浩荡荡组成喷子大军，一会排成字母“S”，一会排成字母“M”，游戏论坛酣战数日。期间，知名游戏制作人们喷嚏无数，据火星日报第233期称，野村哲也的脸可能就是被喷嚏打肿的。

阳春白雪流

首先我们要知道，骂一个游戏要比夸一个游戏简单许多。因为“骂”表示你还不满意，而“夸”则表示你已经满意了。好比你夸牛顿很聪明，别人可以拿爱因斯坦来做对比；你再夸爱因斯坦，别人可以说他不如造机器猫的人牛B。骂可以显示欣赏水平高，你们认为的神作在人家看来统统不入流。至于人家喜欢玩什么游戏……他会从不知道哪个φ星云拈出一个你听都没听过的九线游戏，跟你大谈其内涵，颇有武侠小说里“少林武当皆草包，归隐世外最最高”的精神。万一你不巧玩过这个偏门游戏，开始细数其缺点时，他会祭出后手，语重心长地岔开话题：“沉迷游戏的都没出息。你看我就不沉迷，倍儿成功。上海盖了几栋房，家养新西兰血统萨摩耶，女朋友用的是缅甸进口雪花膏，二十几块钱1斤呢！”大家都知道，网上吹嘘财产就跟冥钞的面额想印几个零就印几个零一样简单。论战发展到这一步，结果往往是不欢而散，最差也是个和局。该流派包含从初级者到中级者均适用的套路，这也是最为常见的一种骂法。

装疯卖傻流

这种跟精神病人的犯罪免责类似，开门见山地先表明自己因便秘、失恋、头被门夹了等诸多缘故，大脑处于紊乱期，所以我要骂这个游戏，你们不许反驳我，不然你们也是神经病。这是比较难破解的招式，其实既然人家都已经作践自己到这个地步了，无非为了过个嘴瘾、享受一下“你们都怕我吧”的精神胜利而已，成全他好了。

言传身教流

该流派往往不直面游戏内容，而从斜45度下刀。对于他们想骂的游戏，正面就一句“无聊、没意思”，为什么呢？因为——“我刚玩5分钟就飞盘了”、“我以前玩XX的时候，我妈站在旁边看我玩通关；我现在玩的这个，我妈看都不想看”……该流派容易犯的错误就是以偏盖全，跟愤青动不动就喜欢代表全国人民类似。就个人经验，任何殿堂级大作对我妈的吸引力肯定还不如一款麻将游戏。

饭丝资格流

云集在该流派旗下的人有两种：老玩家和搜索引擎达人。他们一旦对游戏开骂了，你在反驳之前，却会莫名奇妙地被拉去做资格测验。老玩家说，你几岁开始玩游戏的？你从系列第几作开始玩的？一般情况下，你是“老”不过这些人的，接着他们会摆出一副“小孩子一边玩儿去，你没有和我战的资格”的嘴脸，直接无视你的发言。

如果说这些老玩家是顽固而又可爱的，那么搜索引擎达人则无聊得很了。同样，他们会问你对这款游戏了解多少：“第三章登场的那个女配角的声优的妈妈是菲律宾人你知道不”、“这一处机关，其实是制作人小时候在乡下捉蛤蟆时，被身边的一个小女孩拍了一下脑袋后领悟到的”……哎，混游戏论坛挺屈才的，去当狗仔队吧。

客观数据流

该流派跟阳春白雪流形成两个极端，坚持销量就是素质，“你敢说这游戏不好？难道日本那几百万消费者都是傻子？”“好游戏？啧啧，销量连那啥都不如。”但是如果你将今年的中国作家富豪榜挂到他眼前，让他去读一读排行榜里那些人的“纯文学”，他又会说游戏和写作是两个圈子，不能这么比。



批评游戏，本无可厚非。但，能别那么曲线吗？

龙珠之魂永不灭

——《龙珠》掌机游戏盘点

专题企划 FEATURES

俗话说，游戏动漫不分家。在我们所说的大多数情况下，这里的动漫一词特指日本动漫。诚然，日本发达的动漫产业如今已经和游戏产业密不可分，作为游戏玩家的我们也对日本动漫或多或少有所了解。虽然随着时间的更迭不断有全新的动漫作品进入我们的视野，那些早期的作品自然也会慢慢淡出我们的脑海。可经典终归是经典，无论它有多么老旧，也无论原作者是否已经辍笔，都不会影响其前进的步伐。这样的例子有很多，而下面要说到的《龙珠》便是其中之一，当然，重点要说的还是随之诞生的那些掌机游戏。

文 纸鸢
编 盲先知
美编 Yangyu

引子

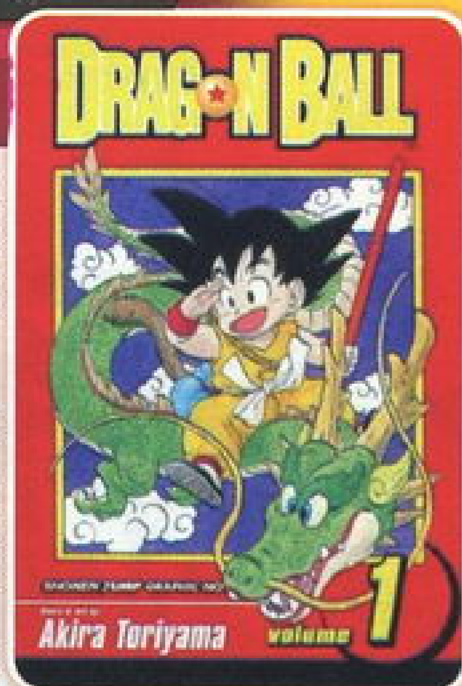
无论你是70后、80后还是90后，对于《龙珠》想必都是耳熟能详的。作为日本动漫史上最成功的一部作品，它也是最早进入中国国内的日本长篇漫画之一。

最初中文版的译名定为《七龙珠》，“七”是一个意译，因为故事中可以召唤出神龙的龙珠总共有七颗。为了集齐这七颗龙珠，少女布尔玛踏上了冒险之旅，于是她和拥有四星龙珠的孙悟空相遇了。“孙悟空”这个名字显示出作者鸟山明对我国古典名著《西游记》的喜爱之情，而且《龙珠》最初的故事也确实有向《西游记》致敬的表现。例如《西游记》中的孙悟空保护唐僧取经，而《龙珠》中的孙悟空则是帮助布尔玛寻找龙珠；《西游记》中的孙悟空有金箍棒和筋斗云，《龙珠》中亦然；《西游记》中有牛魔王和芭蕉扇，《龙珠》中也有。当然了，从好色贪吃的小八戒（模仿猪八戒）、三只眼睛的天津饭（模仿二郎神）这些角色身上也都可以明显看到《西游记》的影子。

或许因为《西游记》的关系，或许因为作品本身确实吸引人，总之《龙珠》

的漫画版最初在国内异常火爆，可以说风头盖过其他所有同时期进入国内的日本漫画。于是《龙珠》名正言顺地成为了当时日本漫画在国内的代名词，也就是从那时候开始，《龙珠》成为了一代代中国动漫爱好者奉若经典的作品，这种影响时至今日仍旧存在。

除了日本国内以及中国大陆，《龙珠》在整个东亚地区乃至欧美各地都同样是一部经久不衰的作品，抛开动画版暂且不谈，仅仅是漫画版在由鸟山明亲自执笔的1984年到1995年这十一年间，就赢得了无数的荣誉。其中比较出名的就是漫画单行本销量，在日本《龙珠》的漫画单行本发售了1亿9000万册，而在全球这个数量更是达到了惊人的3亿册，这其中当然没有算上难以计数的各种盗版，不过即便如此，直到今天这仍旧是日本漫画销量的最高纪录。



▲《龙珠》漫画单行本的英文版，影响远至欧美地区。

如今，大部分从那个时代走来的《龙珠》爱好者都已经长大成人，《龙珠》的动漫作品也远不如过去丰富，于是“龙珠”这个词在心中所占的分量与日俱减。可是，《龙珠》带来的热潮却并没有因为读者的成长、作品的减少而减退，有一点很好的佐证，那就是相关题材的游戏从来就没有停止过发行的步伐。

前不久NDS上推出的《龙珠DS》便是其中的代表之一。在游戏正式发售前，一则相关广告引起了无数龙珠迷——尤其是很多已经不再年少的龙珠迷的共鸣。这则广告的内容很简单，一位已经踏入社会的成年男子前去观看孩子们的合唱表演，可能是因为过于忙碌，他迟到了。当他落座的时候演唱早已开始，而这时的曲目正是TV版《龙珠》动画的片头曲。听到歌声的一刹那，这位已经为人父的男人被感动了，但不巧的是此时老板催促的电话铃声响起了……犹豫再三，他挂掉了电话，决定抛开一切繁重的压力，在这歌声里重温自己过去在《龙珠》陪伴下的美好时光……这则广告在网上引起了巨大的反响，很多观看过的网友表示被感动得“泪流满面”。也许“泪流满面”有些夸张，但是不得不承认，《龙珠》确实是一代代人儿时的美好回忆。所以在看完这则和掌机游戏相关的广告后，同样深受感动的笔者萌生了撰写一篇《龙珠》相关文章的想法，于是这篇回顾《龙珠》在掌机上游戏的专题企划便诞生了。

注：《龙珠》在中国大陆被广泛接受的译名有两个版本，一个是90年代初海南美术摄影出版社的漫画翻译版（简称“海美版”），另一个是2003年由辽宁人民艺术剧院翻译配音的初代动画版（简称“辽艺版”）。后来中国少年儿童出版社出版的正版《龙珠》漫画译名与动画版相同，不过想必大家看得更多的都是海美版，其中的译名也早以成为习惯，所以本文中的译名仍将以海美版为准。

GB篇



随着《龙珠》知名度的扶摇直上，“游戏动漫不分家”的道理也在其上得到了验证——越来越多《龙珠》题材的游戏诞生了。1984年到1995年，正是电视游戏业在日本蓬勃发展的时代，而这时候也恰好是鸟山明执笔的正统《龙珠》漫画连载的时候，因而在这期间的主流游戏机如FC、MD、SFC以及DS上，都有着《龙珠》游戏的身影。不过那时候的掌机在整个电视游戏业的影响力远没有如今这般有分量，而且这段时期真正算得上成功的掌机也只有GB一台，所以谈起那个时期的掌机《龙珠》游戏，还不如说就是在谈GB上的《龙珠》游戏。


◀GB是鸟山明执笔《龙珠》时期惟一一台成功的掌机，此图是GB后来出现在《龙珠Z》动画版布欧手中的场景。

《龙珠Z 悟空飞翔传》

类型：RPG | 厂商：Bandai | 日期：1995年8月

《龙珠》游戏在GB上的初次亮相，玩家扮演悟空进行游戏，时间是从原作中的第二十三届“天下第一武道会”开始，登场人物包括小林、天津饭、桃白白、琪琪等。

游戏的玩法比较新鲜，笔者曾称其为指令RPG，所谓的“指令”其实是对其战斗部分的称呼。在战斗的画面中，玩家操控的悟空在扮演进攻一方的时候，需要像音乐游戏那样输入对应的按键，成功后方可发起进攻。



▲《龙珠Z 悟空飞翔传》封面。

剧情上严格按照原作进行，笔者第一次游戏的时候正好刚看过相关情节，所以代入感十足。在面对不同的对手时，还有特殊的台词对话甚至是延伸剧情发生，比如遭遇琪琪后，会在比赛中途插入与之结婚的剧情，这都是完全忠于原作的表现。

另外游戏中还穿插了一些小游戏，比如在需要前去阎魔大叔那里的剧情中，悟空首先需要经过漫长的黄泉之路，而这实际上就是一个操控悟空前进的竞速小游戏。

游戏最后到打败贝吉塔的剧情为止，总体素质不错，并且支持双人联机对战。

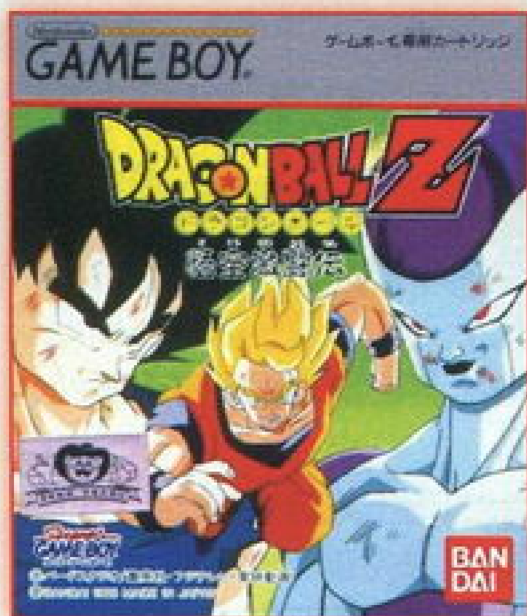




◀战斗画面。

《龙珠Z 悟空激斗传》

类型：RPG | 厂商：Bandai | 日期：1995年8月



不到一年后，GB上的第二款《龙珠》游戏诞生了，从标题中可以看出这款《悟空激斗传》完全是前作的后续作品。因为是续作，所以基本玩法和前作没有太大变化，只不过相比前作，游戏内容划分更加清晰。


▲在SGB上运行的画面。

▲《龙珠Z 悟空激斗传》封面。

游戏中总共分成移动、战斗和修行三部分，游戏开始的主角也不再是悟空，因为剧情上是从悟饭、小林、布尔玛三人前往那美克星开始的，所以可以在三人中任选其一操作。除了以上三人，后期悟空、贝吉塔、短笛大魔王以及敌方的基纽特种部队等漫画原作中的角色都会陆续登场，悟饭的修炼也需要短笛登场后才可以进行。

本作虽然是一款黑白画面的游戏，但是因为对应任天堂的SGB（一种可以让GB游戏通过SFC主机运行于电视上的周边），所以在电视上进行游戏时会显示彩色画面。



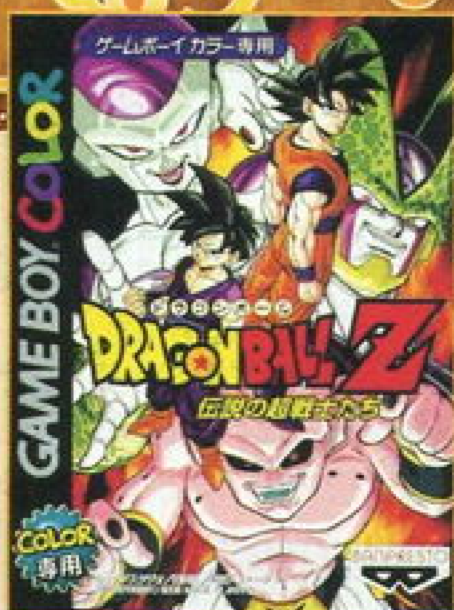
GBC篇



正如前文所述，当时掌机在游戏业的份量远没有如今这般举足轻重，所以虽然《龙珠》游戏一款接一款地出，但是GB上也就仅仅发售了上面两款。直到1998年GBC发售后4年，新的《龙珠》游戏才再次出现在了掌机平台上，而在这期间，家用机平台的《龙珠》游戏蓬勃发展，其中尤其以FTG类型居多。

龙珠Z 传说中的超级战士

类型：RPG | 厂商：Banpresto | 日期：2002年8月



▲游戏封面。

距离《悟空激斗传》发行整整7年，《龙珠》才再次有了全新的掌机游戏作品，这就是下面要说到的这款GBC上的《传说中的超级战士》。

游戏的主角是悟饭，所以游戏开头讲述的正是悟饭初次登场时的情景，悟空为了击败自己的哥哥，最后之同归于尽，年幼的悟饭就这样失去了父亲，而短笛则充当起了一个父亲兼老师的角色。

因为是GBC专用游戏，因而整体素质非常不错，当中穿插了大量的静态CG，Q版人物形象也非常可爱。游戏被定义为卡片RPG，因而剧情的发展和卡片收集息息相关。玩家最初控制的角色是悟饭，但随着游戏的深入，可操控角色也会越来越多。





笔者个人对本作比较青睐，因为它剧情非常丰富，比起GB上前两作来说，几乎囊括了整个《龙珠Z》的剧情，尽管还是有不少地方一笔带过，不过额外加入的原创剧情算是一种弥补。

龙珠斗剧2005

类型：FTG | 厂商：未知 | 日期：未知

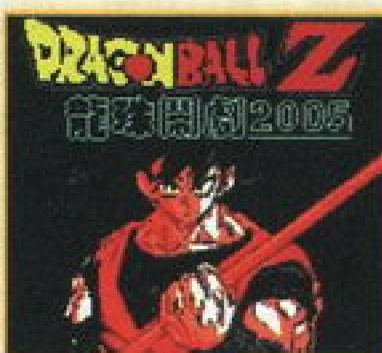




这是一款全中文的《龙珠》游戏，但不是汉化而来，而是一款彻头彻尾原创的中文游戏。只是除了可以从标题的“2005”中推测出游戏应该发售于2005年以外，其他包括厂商在内的一切信息均无从考证。

看到这里，你或许会认为这应该是一款D商粗制滥造出来骗钱的山寨游戏了吧？最初笔者也是这样想的，但是真正玩到游戏的时候才发现大错特错。

虽然标题处的悟空形象看起来有些简陋，但是从选人画面开始，细致鲜艳的角色便出乎意料之外的优秀。当选择好对战角色后，还会因为角色的不同，而有相互之间不同的剧情对话，这些对话也都是亲切的汉字显示。进入游戏，是常见的FTG，大头Q版的人物形象非常招人喜欢，血槽、气槽的设置也很合理，尤其是气槽，完全再现了经典格斗游戏《KOF 97》的三段爆点模式。游戏的打击感也非常优秀，美中不足之处是搓招的判定过于严谨，经常会有出招困难的现象发生。



▲略显简陋的标题画面。

但无论如何，这款游戏还是令人十分惊喜，抛开其《龙珠》游戏的身分不谈，即便是在数量众多的GBC游戏中，也算得上是一款比较经典的作品了。

WSC篇

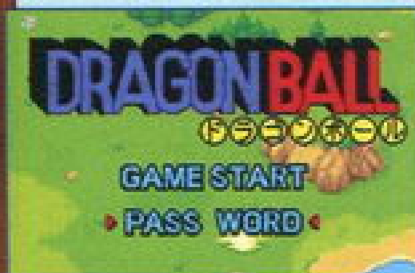
WSC是以制作动漫题材游戏见长的Bandai推出的掌机，所以在这台机器上诞生了许许多多动漫题材的游戏作品，作为影响力甚大的《龙珠》自然不能缺席，但是由于WSC自身寿命极其短暂，所以仅仅只有一款《龙珠》游戏诞生于其上。

龙珠

类型：RPG | 厂商：Bandai | 日期：2003年11月


▲遇敌画面。


▲战斗画面。



▲和FC版一样，本作采用密码接关的方式。

WSC是一款特立独行的掌机，所以诞生在其上的这款《龙珠》游戏也和之前GB系的《龙珠》游戏有着很大的区别。首先它不再是“《龙珠Z》系列”，而是直接采用了“龙珠”这个名字。

之所以如此，是因为本作其实是一款复刻作品，这也是《龙珠》游戏惟一的一次复刻。复刻的对象是FC主机上的《龙珠3 悟空传》，故事从悟空与布尔玛邂逅开始，一直到小悟空获得第23届天下第一武道会冠军为止。游戏自始至终可以操纵的角色只有悟空一人，初看起来有点像大富翁一样的走格子方式很容易上手，游戏中也包含了丰富的卡片要素，这些都是从FC时代继承下来的，没有太大变动。而相比原版的变化，主要体现在对游戏平衡性加强、登场角色增加、卡片设置优化等方面，不过个人觉得针对WSC特殊机能的玩法太少。

总的来说这款游戏的难度适中，只不过对玩家日文水平的要求不低，因为完全复刻FC版，所以连游戏的接关都是靠日文假名密码进行的。但相信凭借对《龙珠》本身的热爱以及对剧情的了解，即便是面对着满屏的蝌蚪文，玩家依然还是能够乐在其中的。

GBA篇

GBA的出现可以说为掌机历史书写了新的篇章，比起GB等前辈掌机来说机能上质的飞跃，足以让众多厂商对掌机游戏刮目相看，《龙珠》游戏也借此大好时机，在掌机上开创了辉煌的一页，各种类型的《龙珠》在这一时期游戏纷纷登陆GBA平台。大致上GBA时期的《龙珠》游戏分为Banpresto开发的日式作品和Atari开发的美式作品两类，接下来就看看这一时期GBA上究竟都有哪些《龙珠》游戏登场。

龙珠Z 舞空斗剧

类型：FTG | 厂商：Banpresto | 日期：2004年3月



FTG原本是《龙珠》游戏最常见的一个类型，但是限于早期掌机机能的限制，还从未有过FTG类型的《龙珠》登陆掌机平台（GBC那款是2005年发行



▲图为日版封面。


▲悟空与贝吉塔的战斗画面。

的），擅长制作FTG类型《龙珠》游戏的厂商迫不及待地发售了这款FTG类型的《舞空斗剧》，而这也是广掌机玩家非常乐意见到的。

游戏大体分为故事、对战、组队、训练、联机等多个模式，其中故事模式是最大的卖点。该模式下可选角色有13个，而这13人都拥有自己独立的剧情，不断挑战新的对手便可以进一步发展故事剧情。在挑战的过程中，玩家还可以看到很多原创的情节，如果想完整了解每个人物的剧情，仅仅是这个模式就可以花掉不少时间。另外组队模式也比较有特点，而且这个模式是有些难度的，其中会不断出现原作中的一些队伍，比如悟空队、贝吉塔队等。

游戏的操作感中规中矩，玩起来和普通的FTG明显不同，更像是一款对战形式的ACT。不过作为GBA上的首款《龙珠》游戏，总体表现还是非常不错的，这款游戏发售了日版、美版、欧版、韩版等多个版本，从这一点上也可以看出《龙珠》的受众面之广，虽说没有中文版推出，但是国内汉化小组PGCG曾推出过民间汉化版。

龙珠Z 卡片收集游戏

类型：PUZ | 厂商：Atari | 日期：2002年5月



《龙珠》推出过实体卡片产品，其上印有《龙珠》原作中的人物、道具等，笔者清楚地记得以前国内某品牌的方便面中也曾把“龙珠卡片”作为赠品，自己和身边的三五好友还曾兴致勃勃地收集过一阵子。

而这款游戏正是将这种实体的卡片收集游戏化的作品。游戏仅仅在美国地区发行，不过游戏并不是简单地把实体卡片游戏化而已，其中加入了相应的剧情，玩家通过各种卡片的组合可以进行对战。不过玩家对这款游戏则呈现出截然相反的两种态度，支持者认为游戏化后大大方便了卡片的收集，也节约了大笔的开销；反对者则认为游戏化的卡片无论是收藏度还是满足感，都远不如实体卡片，而且无形中减少了实体卡的玩家数量。



笔者对卡片收集不是很感兴趣，所以也无法作出正确的评价，不过相信“存在即合理”这句话用在这里应该是再恰当不过了。

龙珠Z 对决

类型：FTG | 厂商：Atari | 日期：2003年11月

眼镜厂的《舞空斗剧》取得空前好评，于是Atari公司也在GBA上开发了一款面向欧美玩家的FTG《龙珠》游戏——《龙珠Z 对决》。



比起《舞空斗剧》来说，这款作品的档次明显要低了很多，无论是系统完善度、打击手感、角色形象，各方面都不尽如人意，这也直接导致这款作品在国内知名度非常之低，在做这个专题前，笔者也从来没有接触过这款游戏。



因为只在欧美地区发售，所以可能为了讨好欧美玩家，游戏人物比例很大。可惜战斗场景仅限于地面，这让游戏看起来更像是一款被替换成了龙珠角色的普通FTG。

龙珠Z 悟空的遗产

类型：RPG | 厂商：Atari | 日期：2002年5月



▲美版封面，未面向日本地区发售。

虽然GBA上的首款《龙珠》游戏《悟空的遗产》早在2002年上半年便已经发售，但因为仅仅在美国以及欧洲地区发售，很多日本玩家并不知道这款游戏。

游戏类型是RPG，从悟空初次带着悟饭来到龟仙人的住处开始，这之后悟空的哥哥拉蒂兹抢走了悟饭，剧情便由此拉开，直至悟空变成超级赛亚人打败弗利萨为止，整个游戏的剧情跨度比较大。游戏的人物形象是GBA上非常常见的大头Q版形象，操作也很容易上手。

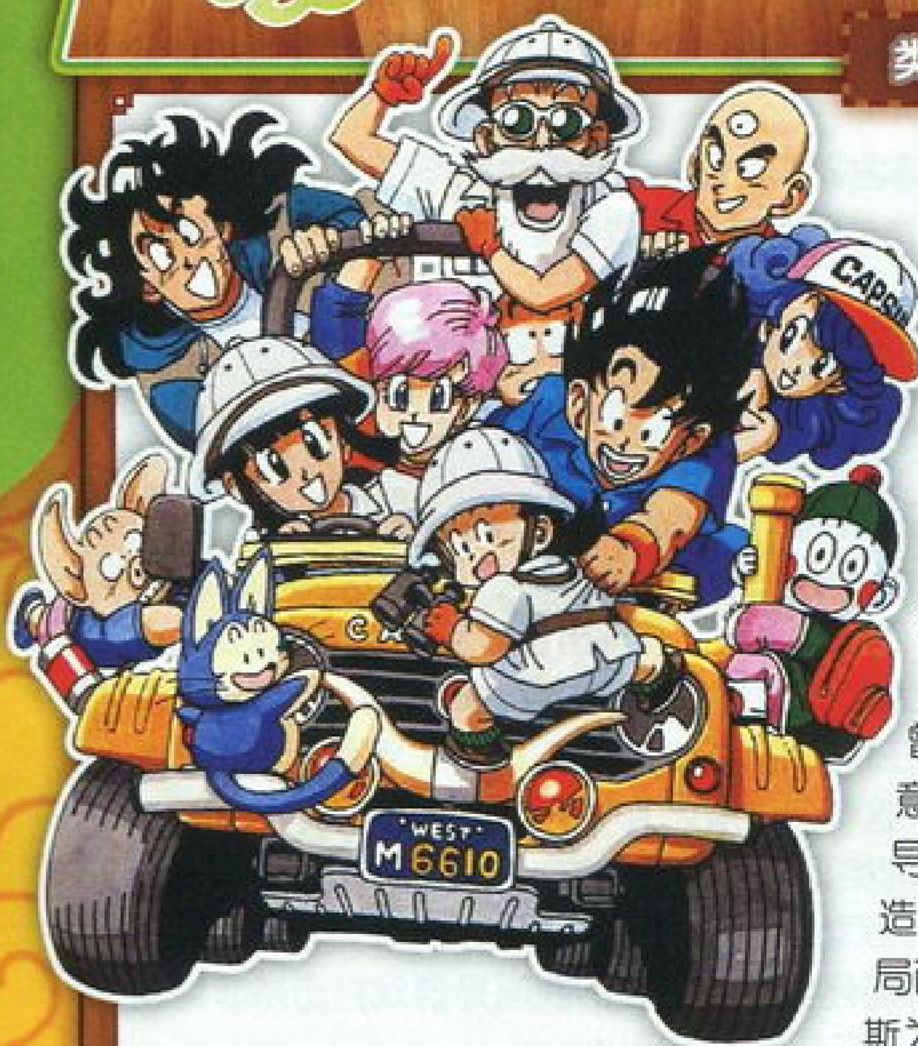




游戏中穿插了大量琐碎的原创剧情，而这些剧情在游戏中体现为一个个需要完成的任务，个人觉得这些任务设置和游戏主题比较偏离，导致游戏整体玩起来不够连贯，主线剧情因此显得四分五裂。好在游戏中的英文比较简单，如果对日文一窍不通，那么尝试一下这款只有英文版的游戏也是一个不错的选择。

龙珠Z 悟空的遗产2

类型：RPG | 厂商：Atari | 日期：2002年6月



虽然前作没有在日本发行，但是它的续作《悟空的遗产2》却来到了日本，当然，发行时间比美版晚了整整一年。

比起前作来说，游戏系统方面没有太大变化，游戏中可控制的角色包括特兰克斯、悟空、悟饭、贝吉塔等6人，而除此之外的登场角色还有沙鲁、人造人等。

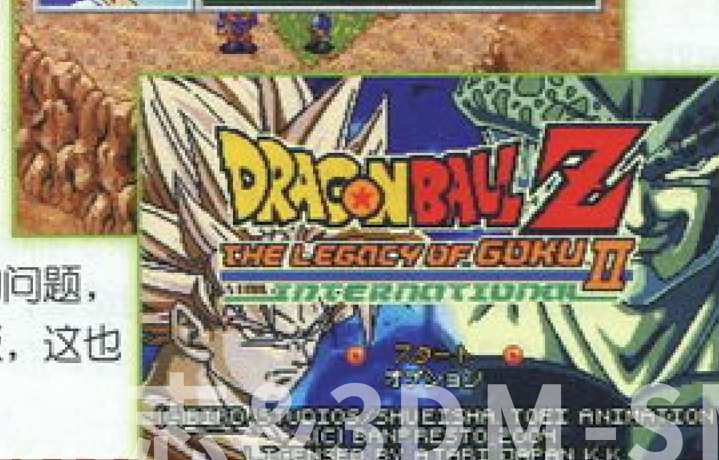


▲图为日版封面。

原作中悟空曾经因为心脏病意外死亡，从而导致了地球被人造人全面占领的局面，不过特兰克斯为了改变这一情况，从未来世界来到了悟空去世前的世界，本作的开头正是对那段故事的讲述。虽然可操纵的人物共计6人，但是本作中的第一主角显然还是悟饭，毕竟故事的最终目的是要打败沙鲁，而原作中最后就是借助悟饭的力量，悟空才将沙鲁完全消灭，游戏中自然也不例外。



◀未来的特兰克斯。



这款游戏也被民间汉化者成功汉化，而且因为人物译名的问题，汉化组特别制作了《海美版》和《辽艺版》两种译名的汉化版，这也算是《龙珠》游戏特有的一种待遇吧。

龙珠Z 布欧的愤怒

类型：RPG　厂商：Atari　日期：2004年9月



“《悟空的遗产》系列”三部曲的最后一部，虽然标题上没有延续“悟空的遗产”字样，但是剧情上完全接续《悟空的遗产2》，不过这一次又和第一作一样没有了日版，游戏仅仅在美国本土发行。

剧情上自然是从前作中沙鲁被消灭后的故事开始，原作中这之后的故事就是围绕着对布欧的战斗展开的，游戏中也是这样，完完全全再现了《龙珠》中从布欧初次登场，直至被完全消灭并转生为欧布的全部剧情。原作中经典的场景也都会在游戏过程中重现，比如贝吉塔被巴菲迪利用变成魔人贝吉塔、悟空和贝吉塔合体成为贝吉特等。



因为是三部曲中的完结篇，再加上前两作的经验，本作的流程之长堪称三部曲之最，而且系统方面经过前两作的洗礼也已经比较成熟，算得上一款集大成之作。

龙珠大冒险A

类型：ACT　厂商：Banpresto　日期：2004年11月



▲韩国版封面，《龙珠》在整个东亚地区都有着不小的影响力。

如果要问GBA时代最优秀的《龙珠》游戏是哪一款，我相信所有人都会不约而同地想到这款《龙珠大冒险A》。

首先横版ACT这个游戏类型就非常平易近人，因为几乎没有人会拒绝这个类型的游戏。其次放下《龙珠》题材本身不谈，即便是作为一款普通的ACT来看，这款游戏也绝对是上乘之作。拳拳到肉的打击感、难度适中的杂兵、横版过关与对战相互穿插的设置，方方面面都体现着一款优秀ACT应该具备的素质。

而游戏的流程也很讨好新老玩家，故事由小悟空的视角出发，从漫画中的第一话讲起。制作方还请来了小悟空的声优野泽雅子进行配音工作，虽然不是全程语音，但是小悟空打斗过程中咿咿呀呀的声音还是让人有一种重温旧梦的感动。

另外因为本作的空前好评，最终发售了发行了很多种语言版本，国内也有多达3个非官方汉化版，其中TGB汉化工作室的版本较佳，推荐大家找来一试，虽然是一款ACT，但是看着全中文的剧情，回顾一下往日的快乐，真的是一种不错的体验。

龙珠GT

类型：ACT　厂商：Atari　日期：2005年8月



▲总感觉这款游戏的人物比例过大。

在鸟山明停止《龙珠》的创作以后，涌现出了大量其他漫画家执笔的《龙珠》作品，但其中得到官方认可的、也是影响力最大的，自然非《龙珠GT》莫属。而这款Atari在欧美地区发售的《龙珠GT》游戏，也正是系列中第一款根据《龙珠GT》这个分支系列的角色和故事而改编的游戏。

也许是受到《龙珠大冒险A》广受好评的影响，本作的类型也是横版ACT，不过遗憾的是Atari的功力显然不如Banpresto。游戏中人物的形象延续了美版游戏比例大的特点，虽然是Q版人物，但因为“块头”过大，所以看起来并不是那么地可爱。但这其实都还好，最重要的缺陷是游戏打击感非常差劲，根本体会不到《龙珠大冒险A》那种拳拳到肉的爽快感，玩起来很不尽兴。

另外因为是面对欧美发行的作品，游戏的各项设置也让亚洲玩家颇为不适，加之打击感不强，感觉游戏的整体难度也高了很多。

GBA上的《龙珠》除了以上几款，还在欧美地区发行过一些廉价整合版，比如《悟空的遗产1+2》、《龙珠GT+布欧的愤怒》这样的“2 in 1”官方合卡。除了前面这种合卡，欧美地区还曾发售过以GBA卡带形式贩卖的动画，这些动画片的内容包括《忍者神龟》、《宠物小精灵》等，而《龙珠GT》的动画版也在其中。

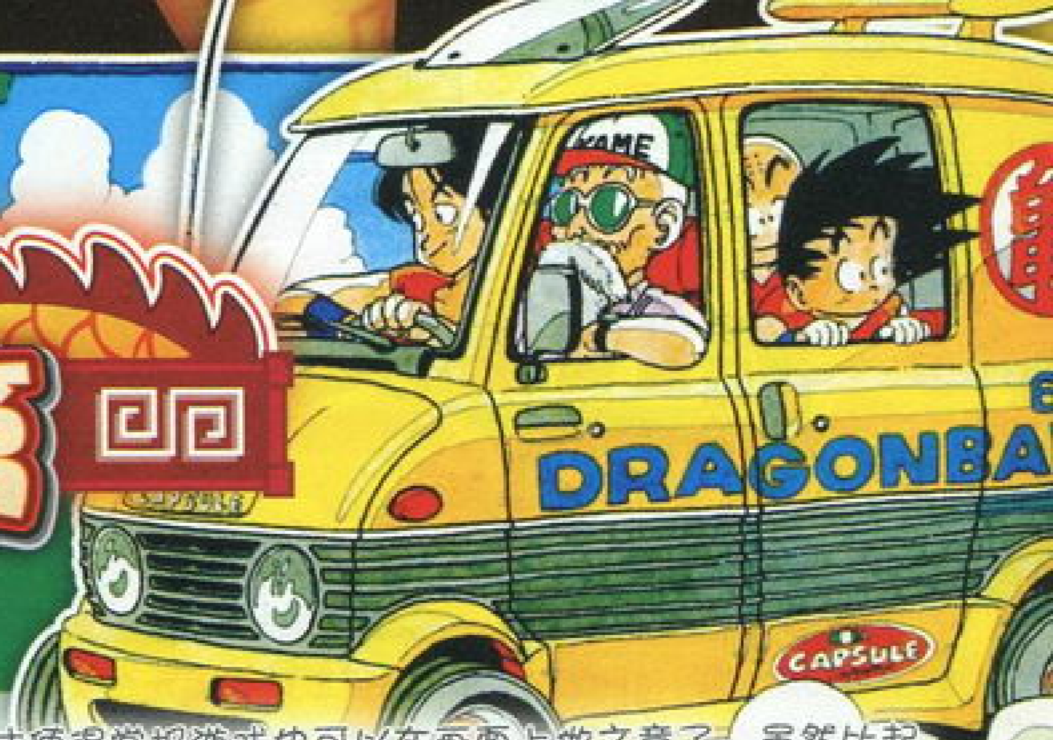


▶GBA卡带形式的动画。



▲官方廉价合卡。

PSP篇



PSP机能之强大毋庸置疑，也正是它的出现，才使得掌机游戏也可以在画面上做文章了。虽然比起PS3来说，PSP的画面仍旧有着很大的差距，但距离PS2的水准已经不再是那么遥不可及了。因此，PSP上的两款《龙珠》游戏，至少看上去已经比起PS2版不遑多让了。

龙珠Z 真武道会

类型：FTG　厂商：Bandai　日期：2006年3月

不得不承认，一直以来掌机上《龙珠》游戏的整体水准都远远落后于家用机，直到这款《龙珠Z 真武道会》出现为止。PSP作为一个性能强劲的游戏平台，让这款初登其上的FTG类型《龙珠》游戏光彩夺目。

本作在美国地区率先发卖，日本则是晚了一个月才发行。制作商为Bandai，在美国发行时则由Atari代理。卡通渲染技术让游戏一眼看上去就好感十足，人物建模非常地精细到位，游戏时你会发现动作非常流畅。必杀技的特写画面也是格外华丽炫目，玩起来相当有投入感。场景方面也很开阔宏伟，各种背景、天气都刻画得非常逼真，冲击力十足的游戏场面绝对是一种视觉享受。音效方面，角色的每招每式都带有动画中的配音，这点确实让动画版的FANS喜出望外。



▲美日版封面大有不同。

不过毕竟是第一作，不足之处自然也不少，比如游戏中的游戏模式略显稀少，而体现精髓的故事模式中，人物的剧情也显得有些单薄。

但不管怎么说，《龙珠Z 真武道会》仍然是掌机上《龙珠》游戏里程碑式的作品，因为从它开始，掌机上的《龙珠》游戏也可以不输家用机太多了。

龙珠Z 真武道会2

类型：FTG　厂商：NBGI　日期：2007年3月



时隔整整一年，《真武道会》的续作《真武道会2》诞生了，本作仍然是率先在美国发售，日本则是晚了近三个月，而此时的Bandai已经和Namco合并，这也是合并后在PSP上开发的首款《龙珠》游戏。

系统上自然不会有太大的变化，画面、角色、场景很好地保持了前作的水准。音效方面，本作的语音增多了不少，在重要的过场CG中，也可以听到精彩的对话，而且游戏中配备了美版、日版两种配音，玩家可以根据自己的喜好进行选择，这绝对是体贴入微的一个设置，对于习惯了日版动画配音的亚洲玩家来说，用美版游戏时也可以听到自己熟悉的配音了。另外模式方面也比更加丰富，各个角色的剧情饱满了许多，这算是对前作不足之处的弥补。



▲魄力十足的必杀技场面。



和PSP同时期诞生的NDS虽然性能上无法和PSP比肩，但是凭借特立独行的异质玩法，仍然开创了一片自己的天地，那么NDS上的《龙珠》游戏又会有着如何与众不同的表现呢？请大家继续往下看。另外值得一提的是，NDS上有两款备受好评的《JUMP明星大乱斗》游戏，其中也有部分《龙珠》人物登场，不过它们并不能完全算作《龙珠》题材的游戏，而且这两款游戏本身知名度很高，所以下文就不再赘述。

龙珠Z 舞空烈战

类型：FTG | 厂商：Banpresto | 日期：2005年11月


▲此时触摸下屏即可发动多人技。



虽然任天堂口口声声否认NDS是GBA的后续机种，但是从本质上来讲，它确实是GBA的继承者。因为无论是NDS的发售时间，还是其上发行的一些GBA时代的游戏续作，都很好地证明了这点，比如这款《舞空烈战》其实就是GBA时代《舞空斗剧》的续作。虽然日版采用了“舞空烈战”这个没有直接意义上继承前作的名称，但是先发的美版就要老实很多，直接在GBA版《舞空斗剧》的英文译名“SUPERSONIC Warriors”后面加上“2”来证明其续作的实质。

因为是续作，自然会继承一些前作的内容，比如游戏模式、角色形象等，但是毕竟平台有所进步，所以本作的变化之处也是相当多的。首先因为NDS多出了X、Y两个按键，这就使得出招方便了许多，而可以组合的招式也变得更加多样。其次触摸屏也没有被浪费，在多人组队战的时候，玩家可以通过触摸下屏的角色，来替换进行战斗的人物，不过这一点显然有模仿《JUMP明星大乱斗》的嫌疑。触摸屏除了肩负换人的职责外，还是发动一些合体技的途径，所谓的合体技，是指在气槽到达一定程度后，通过触摸下屏，可以发动一些角色之间联手出击的招式，包括了双人技和三人技两种，杀伤力巨大。

龙珠Z 遥远的悟空传说

类型：RPG | 厂商：NBGI | 日期：2007年3月

经典的卡片RPG型《龙珠》游戏也来到了NDS平台，本作在日本率先发行，美国则由Atari代理发行。

因为有了触摸屏的缘故，卡片的操作方便了许多，而上下屏对游戏画面的分工显示也让界面看上去干净清爽。人物形象则选取了鸟山明漫画版的人设，加上鲜艳的配色，看上去焕然一新。剧情上忠于原作，从赛亚人入侵地球，到击败沙鲁之间的剧情被完美再现，而在此基础上，又加入了属于游戏中的原创剧情。

不过本作的某些方面受到质疑，比如战斗画面采用了静态图片，这无疑降低了观赏性，另外游戏的节奏也非常拖沓，重复不断的操作设置很不合理。





▶美版由Atari代理发行。

龙珠DS

类型：ACT | 厂商：Banpresto | 日期：2008年9月



▲汉化版也有专门制作的封面。

前不久才发售的《龙珠DS》，剧情上再度回到原点，从布尔玛与悟空的邂逅开始。游戏开头的动画和音乐让无数玩家重温了感动，熟悉的动画版旋律配上3D化的角色，那些和《龙珠》一起尘封的回忆禁不住便涌上心头。

虽然是完全再现原作中的剧情，不过和开场动画一样，游戏中登场的角色也全部变成了3D形象，显示人物的时候利用两个屏幕之间的距离，成功阻挡了一些“少儿不宜”的画面（笑）。游戏时的视角采用了比较少见的俯视视角，上下屏连为一体，不过小悟空只能在触摸屏上活动。操作方面则是触摸与按键结合的方式，比如玩家既可以利用十字键移动，也可以使用触摸笔指引小悟空前进。游戏的打击感也很不错，玩起来比较爽快，不过完全以来触摸屏的攻击，可能会让NDS屏幕难以消受。

整体而言，本作的素质还是不错的，美中不足之处可能就是比较杀屏。游戏的完美汉化版目前也已经推出了，如果还没有玩过，就赶快试试汉化版吧。



▶色色的龟仙人。

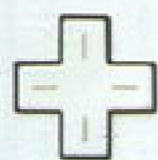


后记

这个专题策笔者划了很久，因为是自己挚爱的《龙珠》题材，所以想写得很有个人特点，但是无论怎么写都感到不是很满意，因而在写作过程中几易此稿。最后思来想去还是采用了这种最传统的方式：分机种对掌机上的《龙珠》游戏逐一进行介绍。虽然这种方法显得很普通，但毕竟每个人心中都有一个哈姆雷特，相信每个《龙珠》爱好者也是一样，在我们心中也都有属于自己独特的“龙珠记忆”，是与众不同的。这样的话，如果生硬地在文章中添加过多笔者的个人经历，可能反而会让大家觉得不适。



明年，《龙珠》的真人电影版就要上映了，虽然从目前已经推出的宣传片来看，人物形象等方面已经严重偏离原作，大部分网友更认定这将是会是一部“雷”片。不过笔者个人还是蛮期待它的，毕竟它是《龙珠》题材的电影，仅这一点也足以让我前去捧场观看了。最后，要特别感谢“中国龙珠论坛（www.dragonballcn.com）”以及“OrzJoy游戏百科社区（www.orzjoy.com）”在本文撰写过程中提供的大量图文资料。



玩转NDS

文 小超 编 宇轩

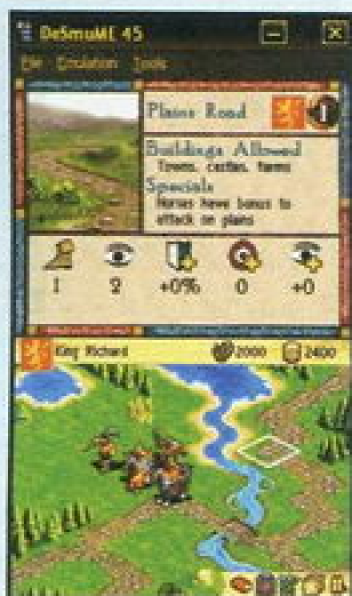
NDS软件学院

VOL.40

NDSi破解方面，国人再次走在了世界前列。12月2日，国内著名的烧录卡开发小组AceKard宣布将推出支持NDSi的全新烧录卡产品AceKard 2i。对于NDSi的破解几乎是毫无悬念，只是时间早晚的问题。不过，这次的破解也来得太快了点，大家都还没做好心里准备。任系主机总是最容易被破解的，NDSi也未能幸免。买了NDSi终于不用再当摄像专用机了，尽情地玩游戏吧。下面看看近期NDS软件业有哪些大事发生。

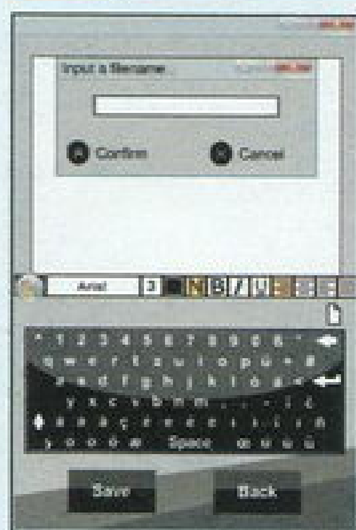
软件新闻

DeSmuME新版公开



电脑用NDS模拟器DeSmuME于12月1日推出V0.8.0b2版。新版重写了VRAM的映射控制和渲染；加入了AVI视频输出功能；替换了输入设置提示框；加入了RTC功能。新版改进不大，作者根据电脑CPU不同，分为几个版本，玩家可以择优使用。自V0.7版后，DeSmuME的更新就慢下来，并逐渐被NO$GBA超过，看来作者要加把劲才行哦。

WordDS发布



NDS上的文本编辑软件WordDS于11月30日推出V0.3版。新版支持文件打开功能，修复了众多错误。WordDS的界面非常漂亮，参照了Windows Vista。作者提供了英语、德语、西班牙语三个版本的程序。进入程序后，点击“New”按钮可以新建文件并开始编辑。上屏显示文本框，下屏则显示虚拟键盘，按十字键的左、右可以移动光标，修改之前输入的文字。

2Dart新版本公布



NDS上的同人游戏《2Dart》于11月27日发布V0.9版。新版中游戏时会有分数提示；改变了菜单滑动方式；修复了分数显示的错误。《2Dart》是一个有趣的飞镖游戏，完全依靠触摸操作。游戏采用竖屏显示方式，玩家可以选择画面向左旋转或向右旋转，难度则有三个，可以单打，也可以双打以及同电脑对战。游戏玩法相对简单，分为两个力度条，玩家只要在力度条到达一定程度时点击“OK”按钮即可射出飞镖。

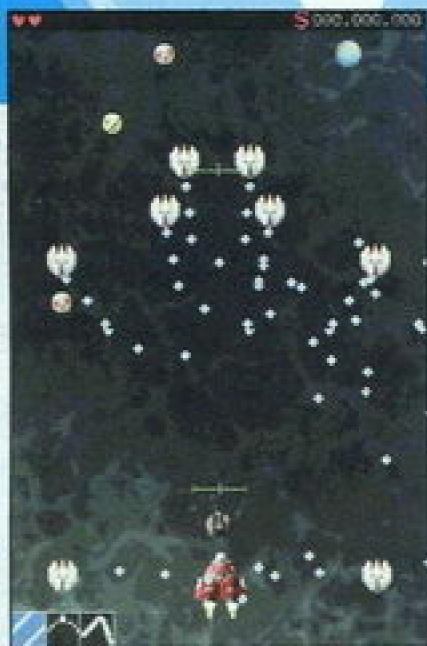
Dolphin Reader新版推出

国产电子书软件Dolphin Reader于11月26日发布新版。新版中用户可自行定义字体，增加了小一号的自带字体small.drf，供喜欢小字体的朋友选择；加入了更多漂亮的背景图片；上、下屏可以使用不同的图片作为软件背景了。因为新版加入了对字体的支持，所以在dolread目录下新增了font目录，安装程序时一定要记得将font目录拷贝过去，否则程序无法正常运行。



使用Dolphin Reader无法直接浏览TXT等格式的文档，需要运行conv.cmd程序进行转换。如果想自行更换背景，可以将图片文件拷贝到dolread/bg目录下，但要注意分辨率大小为256×192像素，如果想上下屏显示不同的图片，可以分别命名为xxx_a.bmp和xxx_b.bmp。另外，Dolphin Reader也不支持常用的TTF格式字体，需要通过font_gen.exe程序转换，生成DRT格式的字体。

《Keris》发布



NDS用射击游戏《Keris》于近日发布新版。《Keris》充分利用了NDS的双屏，上、下屏都会显示游戏画面，我们甚至可以操纵战机在两个屏幕之间随意移动，战场十分庞大。游戏的画面也不错，敌机发出的子弹常有眼花缭乱的感觉。游戏的操作比较特别，需要用NDS的十字键移动飞机，按L键来射击，飞机还有副机，点击触摸屏可以控制副机射击。游戏的完成度很高，有点类似《雷电》，是近期同人游戏的佳作。

巴士Live正式揭幕

随着国产NDS游戏《迷失太空》的发布，电玩巴士的倾力打造的全新游戏服务平台巴士Live随之浮出水面。由于巴士Live开发时间不长，所以目前功能比较单一，主要是“成就”功能。和微软Xbox360中的“成就”概念类似。玩过《迷失太空》的朋友应该知道，游戏中就内置了成就功能，当玩家达到某一预设的条件后，就会激活一项成就并得到一定分数奖励。得到成就后玩家可以将自己的成就信息上传到巴士Live这个平台上，展示自己的游戏水平。





目前巴士Live平台上已经正式发布了《迷失太空》这款游戏，这是由国内圣唐工作室制作的一款益智类游戏。另外，今年的12月12日还会推出由混沌星辰制作的游戏，名叫《华容道》，也是一款益智游戏。并且在年内会再推出第三款游戏《封印之地》。虽然目前都是NDS平台下的游戏，但是未来会陆续出现其他平台游戏，比如PSP、手机、PC等平台，游戏数量会增长非常快，预计将邀请国内更多的游戏制作公司及工作室加入进来。看了上面的介绍，相信大家对巴士Live平台有了一定的了解。作为国内惟一掌机游戏服务平台，更需要大家的支持，平台的网站地址是 http://www.buslive.com，感兴趣的朋友来捧捧场吧。

NDSi被破解了，价格也稳定了，按说该提上购买日程了。不过，满眼的日文菜单却让人颇感不爽。NDSi新增的照相和媒体播放功能里面日文繁多，如果能将固件刷新为中文就好了。想着想着，竟然开始特别期待神游的IDSi了。

想存就存，想读就读

M3DSR 迈进即时存档的新时代

文 寰仔　编 米格

定位于便携娱乐的掌机，虽然能让你走到哪里玩到哪里，但许多游戏不提供随时存盘的功能，在一些重要的时候确实会为玩家带来不小的麻烦，恐怕不少玩友都遇到过为找存档点在洗手间腿都蹲麻了的尴尬情况吧(笑)。即时存档的推出，就能为你解决这些麻烦，而且更加自由的S/L大法还能为您解谜通关带来不小的便利。而广受关注的M3DSR终于在近日也实现了这一强大的功能。下面我们就来看看它的使用方法吧。

介绍

M3DSR/G6DSR

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)
最新内核版本：V4.1a
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR是M3系列第二款SLOT-2烧录卡，在诞生之初，就凭借强大的影音魔力盒增值服务以及全新的F-Real Clean ROM游戏引擎受到不少玩家的欢迎。今年年中携手MoonShell作者MoonLight推出的Sakura内核以其丰富的功能和绚丽的界面又为M3DSR增添了不少光彩，也让玩家们认识到，即使在烧录卡市场混乱、价格值崩的今天，老牌小组在售后服务方面依旧有充足的保障。不但内核持续更新，让玩家能够在第一时间玩到最新游戏ROM，而且新功能的不断加入也更加体现出投资的价值。近日，Gbalpha小组在经过长久的研发与测试，终于在最新内核中加入了即时存档这一神奇的功能，它将让玩家的游戏历程更加轻松。当然，与M3DSR采用相同内核升级文件的G6DSR也同步支持了这一新功能。下面就让我们以M3DSR为例，一起来看看即时存档的使用方法吧！

使用

1 想要使用最新的即时存档功能，首先自然需要更新烧录卡内核。M3DSR自10月17日发布的V4.0 X版本(即A32)内核开始，加入即时存档功能，不过我们还是推荐大家上官方网站下载1月17日最新的4.1a版内核，因为新版本即时存档兼容性更加优秀。



TIPS 如何识别M3DSR内核版本？

在M3DSR官方网站上下载内核时，你可能会注意到它的版本写着"A32 v4.0 X"之类的信息，究竟这些信息有何含义呢？下面笔者也来为大家详细解读一下。最开始的A32表示亚洲版内核第32版，前面的字母表示的是区域版本，比如A-亚洲版、E-欧美版、J-日本版，M3DSR本身硬件区分区域版本，比如大陆正式销售的就是亚洲版，不同区域版本内核只能对应各自区域版本的烧录卡，不能混用。不同区域版本内核又支持不同语言界面，像亚洲版就包含简繁体中文和泰文、韩文，欧美版则包含英文、法文等欧洲主要语言以及韩文和

软件名称　G6/M3DS Real系统升级A32　v4.0 X
运行环境：G6DS Real/M3DS Real
软件等级：★★★★★
添加时间：2008-10-17 16:50:06
开发商：GBalpha Co.,Ltd　主页
相关链接：程序演示　软件注册
下载次数：本日：2　本周：2
本月：2　总计：5974
文件大小：5558 K
软件类别：国产软件
软件语言：多国语言
授权方式：OEM版
软件添加：GBALPHA

泰文，日本版则只包含日文。而M3DSR后面的数字32则表示内核是第32次更新。当某次升级有重大更新时，那么后面的主版本号则会进行升级，比如第32次升级时加入即时存档，则主版本号升级为v4.0。最后的X表示是可直接运行ROM的破解版内核，不带X的版本无法运行商业游戏ROM，只能作为多媒体卡来使用。英文、日文官方网站发布的均为未破解版，想要下载破解版可以登录网站：http://www.dsgogogo.com/。



▲不同版本卡带贴纸上著名的官方网站不同，而且只有亚洲版卡带外壳为白色，其他版本外壳均为深灰色。

2 下载完成后解压内核升级包，将获得的"SYSTEM"文件夹复制到microSD卡的根目录下即可完成内核系统的安装。如果之前玩家修改过系统金手指数据库cheat.db或皮肤文件，还需先进行备份后再升级内核，升级完成后再将这些文件拷回相应目录即可。



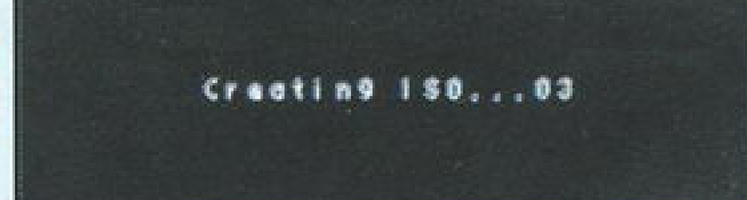
3 新内核的传统功能就不多做介绍了，我们直接来看看如何开启M3DSR即时存档功能。首先依旧是打开主机进入M3DSR主界面。选择第一项"GM管理"找到要运行的NDS ROM。



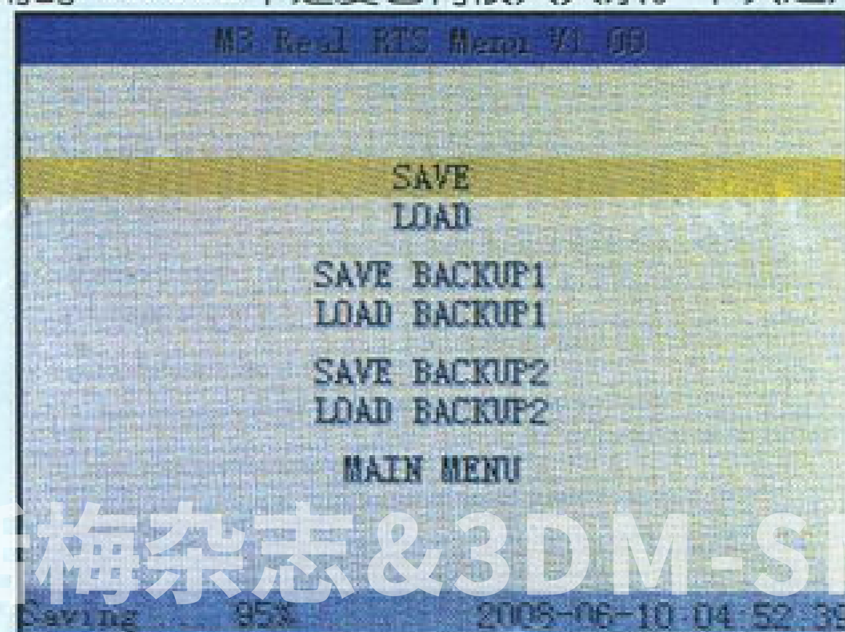
4 选择游戏并按下确认键后，出现运行选项菜单。这时你就会发现，新内核中多了一个"即时存档/返回菜单"项目，替换了原有的"返回菜单"一项。点击或用十字键选中并确定，就会出现热键选择了。其中Reset一项是以往版本的复位功能组合键，最下方新增的两项RT Save就是即时存档菜单热键选项了。选择后我们就可以通过所设定热键进入即时存档菜单，而菜单中又包含了软复位选项，因此推荐想要使用软复位的玩家也选择RT Save，菜单式的操作还能避免玩家因误按复位导致的游戏重置。



5 下面点击菜单下方的"START"按钮，首次进入游戏你会发现多了一个"Creating IS0"的画面，这是内核正在microSD卡上创建即时存档文件。由于及时存档文件往往在5MB左右，因此创建前首先要保证microSD卡中有足够的空间。



6 接下来正式进入游戏后，玩家根据自己选择的热键同时按下后，就能进入即时存档菜单了。菜单的功能非常简单，一目了然，直接选择SAVE按A键确认，界面底部就会显示存档进度了，稍等片刻后就能完成存档过程。存档一般需要8秒左右的时间，当然这与你所玩游戏以及所使用的microSD卡速度也有很大关系。下次进入

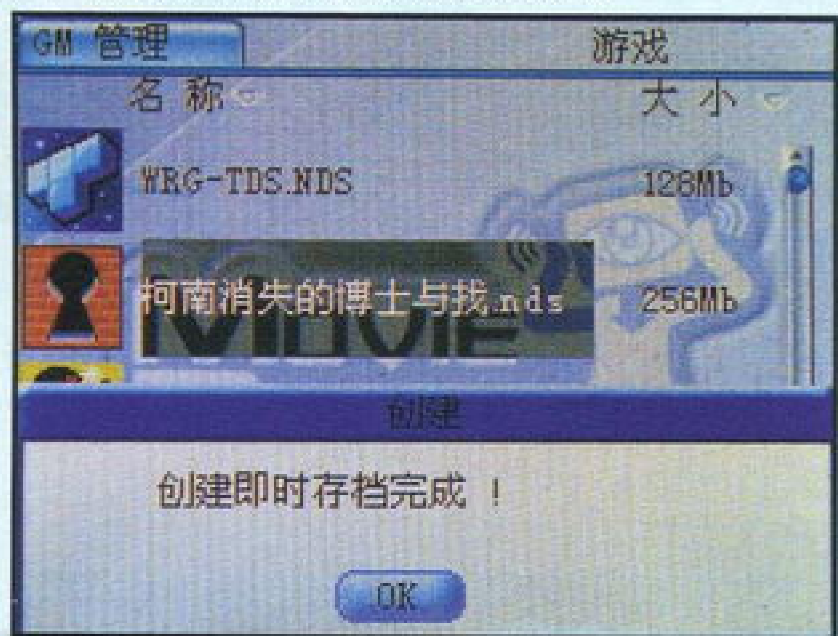


菜单选择LOAD就能读取游戏存档了，读取时间一般在5秒左右。选择最下方“MAIN MENU”则会返回烧录卡主菜单，与软复位功能相同。如果直接按下B键就会回到游戏，回到游戏往往伴随几秒游戏声音错位、图像闪现的问题，这都属于正常现象。

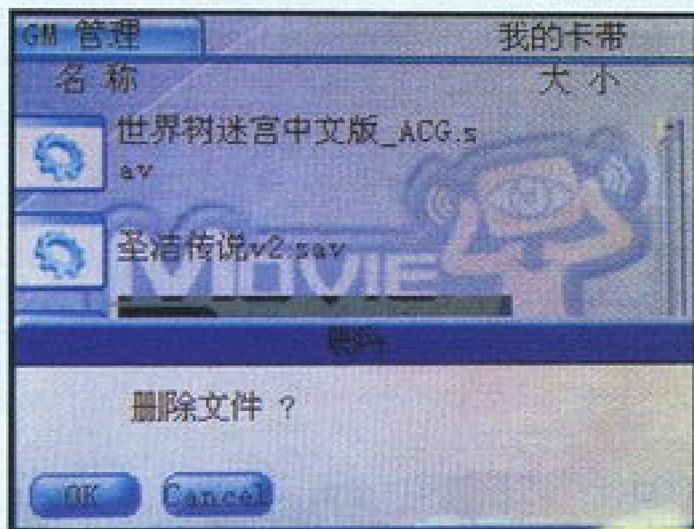
7 另外，在即时存档菜单中我们还能看到下面还有两组附加即时存档BACKUP1和BACKUP2，但直接在游戏中使用会提示无法找到文件，那是因为为了节约空间，默认情况下附加即时存档档位是不会被创建的。想要使用的玩家必须手工创建，方法是进入“GM管理”后选择想创建附加即时存档档位的游戏ROM后，按SELECT键就会出现如图存档备份菜单，其中前几项是M3DSR的多存档系统，允许玩家把正式游戏的存档备份到两个附加档位中，或从附加档位将存档到回至游戏运行时所用的标准档位。而最后两项就是创建附加即时存档文件的选项了。



8 选择创建即时存档文件并按A键确定后稍等片刻，就会出现创建完成的提示了。如果microSD卡空间不足，则会出现无法创建的提示。



9 由于即时存档文件体积比较大，为了方便玩家不在电脑前也能轻松创建存档，M3DSR还在内核中加入了文件删除功能。从内核主菜单进入“我的卡带”项目，里面列出了microSD卡上的所有文件。选中某文件后按SELECT键就会出现删除文件的提示了。这样在创建存档空间不足的情况下，我们就可以通过删除部分游戏ROM来清理空间了。



10 **最后再来说一些有关即时存档的注意事项：**

a.一般的游戏开始前都会显示厂商的LOGO（商标）和版权信息，尽量不要在这个情况下读档，请等到进入游戏的开始画面时再读取会比较稳定。

b.不要在游戏显示Loading（载入中）或Saving（存盘中）状态时使用即时存档功能，请等到读取或储存完成后再使用即时存档功能；

c.少数情况读档后，可能产生贴图或背景音乐异常，如贴图错位或丢失、爆音问题等，这种情况是即时存档功能特性本身引起的，并不代表产品有故障和缺陷；

d.偶尔会出现读档后死机的问题，可以尝试关机重启动游戏后再进行读档操作，或者在进入游戏后出现与即时存档保存时类似的游戏场景再读取存档会好很多。

结语

M3DSR一直以来都保持着100%的游戏ROM兼容性，而笔者测试的20多款游戏均能正常即时存档，说明即时存档引擎兼容性还是相当不错的。而且不久后，M3DSR的中文正式版Sakura内核即将诞生，用Sakura来看中文电子书又将是怎样的感受呢？下期我们将继续带大家来感受M3DSR的全新魅力。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 宇轩 VOL.40

从2004年至今，转眼PSP已经发售了4个年头，步入第5年。想想4年来，PSP上发售的游戏并不多，经典游戏屈指可数。倒是自制软件方面，一直红火得可以，各种功能的软件、各种机型的模拟器。可以说，PSP的销量也有自制软件作者们一份功劳哦。下面看看近期的PSP软件新闻。

模拟器



FBA新版推出

PSP用多街机模拟器FBA继续更新，于11月26日推出V12正式版。新版已经支持多人联机功能，并能让联机同步化。估计不少玩家都记得数人在街机厅集体战《西游记》的情景吧。V12版的推出，让玩家摆脱了单机游戏的尴尬，能与朋友共同驰骋于游戏世界中。FBA的联机操作并不复杂，首先确保打开PSP的无线网络开关，每台PSP上都要选择P2P模式。为避免冲突，用于控制角色的Controller要选择不同。然后每台主机要选择同一游戏进入，ROM版本也要一样，接着就可以开始联机游戏了。FBA同样支持中途加入，另一台PSP可以选择P2P模式进入游戏，如果发生多方游戏画面不同步的情况，可以选择“Sync Game”选项来同步游戏。

同人游戏

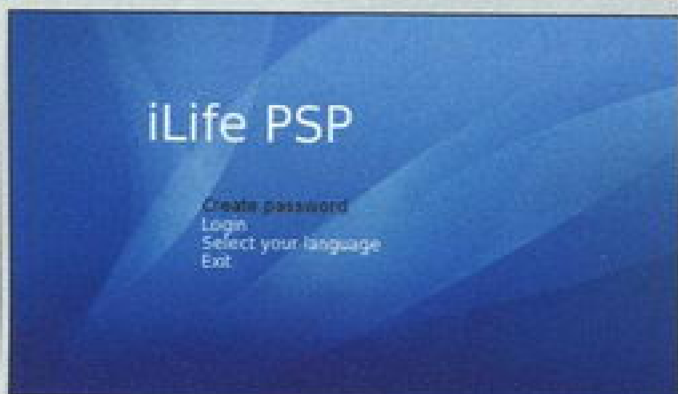
《Tetriabetes》新版放出



PSP用方块游戏《Tetriabetes》于近日发布V1.50b3版。新版中增加了新鲜的奖励模式，游戏中隐藏了多种奖励条件，满足条件可以获得奖杯；增加编辑菜单并改变了界面。游戏中的隐身模式很有挑战性，方块下落后不会显示，而是会隐身，最好能记住下落的位置，这对玩家绝对是个考验哦。

自制软件

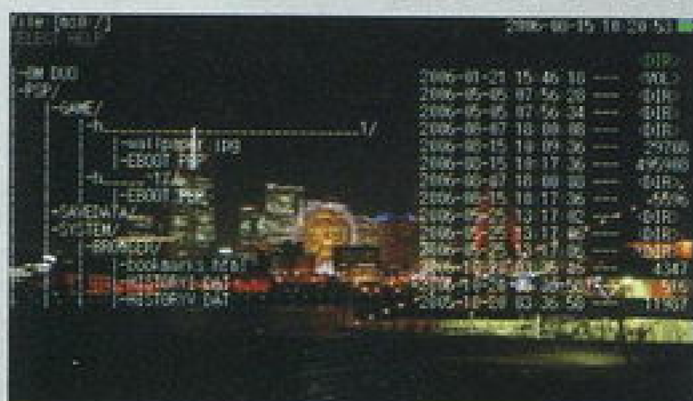
iLife PSP新版公开



PSP用多功能软件iLife PSP于11月15日、30日推出V2、V3两个版本。新版加入了用户登陆功能，用于保护不同用户的隐私，需要输入密码才能登陆，初始密码是“ilifepsp”；可以通过CPU.conf文件调节CPU的运行频率；在文件菜单中，能对文件或文件夹进行删除、复制、粘贴、重命名等操作；支持随PSP自动启动功能，开机即可进入iLife PSP；修复了音乐播放的错误；音乐播放2分钟以上，屏幕背光会关闭；播放音乐时可以浏览图片，音乐不会停止；加入了全新的主题；可以显示PSP硬件类型。iLife PSP的功能越来越多，加上原本漂亮的界面，有向iRshell叫板的实力了。

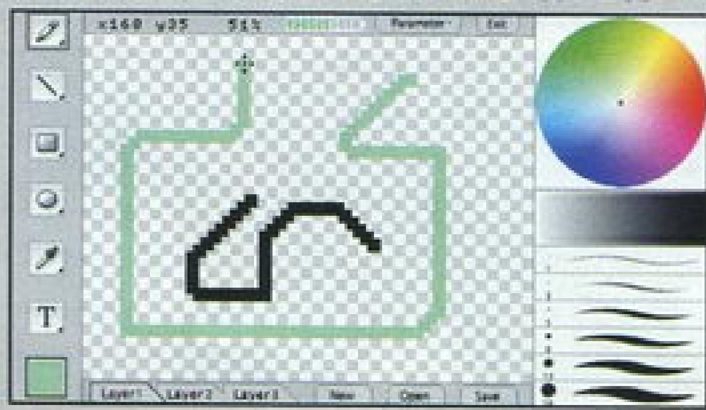
PSP Filer新版发布

PSP用文件管理软件PSP Filer于11月28日推出V5.7版。新版修复了读取UMD光盘时的错误；解决了VBR MP3显示码率不正确的问题；修正了部分MP3音乐无法正常播放的错误。PSP Filer的功能已经非常强大，只是界面很简陋，不知作者什么时候有功夫修饰一下。



PSpaint新版公开

PSP用绘图软件PSpaint于11月19日发布V2.5版。新版加入了虚拟键盘，可以输入文字；增加了管理设定；改进了圆圈功能。PSpaint是一款仿Windows画板程序，提供了铅笔、吸管等绘图工具，用户可以绘制各种颜色的图形。使用时，用滑杆移动光标，按×键绘图。



软件学院

学习和阅读 国产软件hsX2使用教程

软件名称：hsX2
软件作者：Whm3d
最新版本：V1.0
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

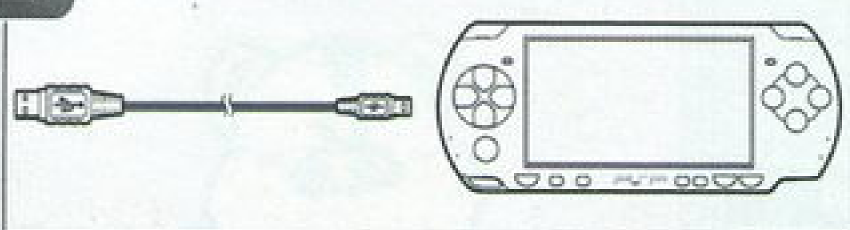
多年以前的小霸王学习机将FC改头换面，掀起了一阵购买热潮。殊不知，家长买回去，孩子们私底下仍是用来玩游戏。但从此，寓教于乐的概念却深入人心。GBA时代，借助掌机的便携优势，也有电子词典等学习软件出炉，但无奈GBA的硬件机能在那里，始终没成大气候。PSP上，学习类的软件却一下子多起来。像YDict、PowerWord、碟中谍英语通等，不少学生也将PSP真的当成了学习机来使用。这次，我们介绍的hsX2，是由国人Whm3d开发，同样主打学习和阅读功能。hsX2提供了英语学习、文章赏析等模块，让我们可以学习英文和中文，更支持语音朗读以及动画，做到文、声、色俱全。同时，hsX2附带了文本浏览器，可以浏览TXT格式的文本。hsX2有着不错的扩展性，如果觉得读物较少，甚至还能自行制作课件。下面让我们看看软件的具体使用方法。

安装指南

1 将《口袋光环》光盘放入电脑光驱中，在光盘内“实用软件/PSP”目录下找到hsX2.zip文件并将其解压缩到电脑硬盘。



2



将PSP通过USB连线与电脑相连。

3

将名为hsX2的文件夹拷贝到记忆棒"PSP/GAME"目录下面。



快速上手

1



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2



找到hsX2软件，按确定键开始运行。

3



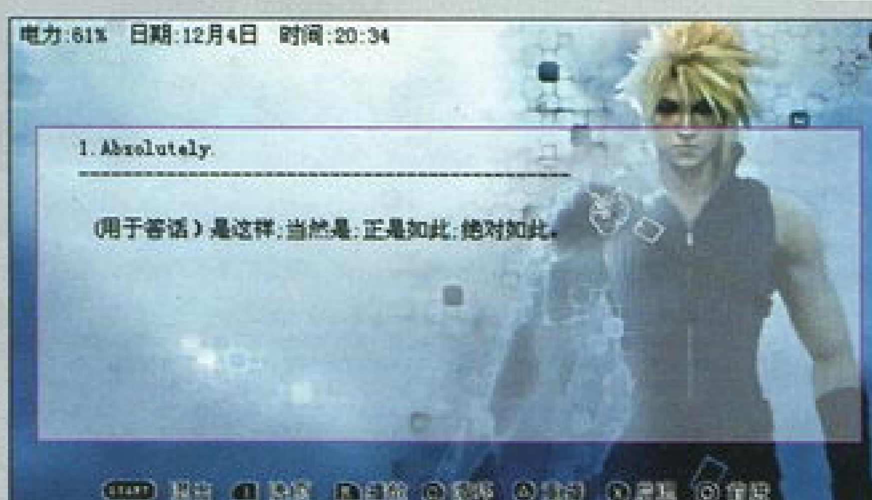
进入主界面，软件目前提供了6个功能，分别是"疯狂英语365"、"小猪学E文（图片版）"、"小猪学E文（文本版）"、"文本浏览器"、"初中语文文章赏析"、"帮助文档"。每个功能都有一个对应的图标。用PSP的方向键来移动光标选择不同的功能，选中功能后，下方还会出现本功能简介。按L键可以回到第一个功能，按R键可以跳到最后一个功能。按○键进入相应功能。

4



"疯狂英语365"根据PC版同名软件制作，用户可以学习英语常用语句，并附带发音和中文解释。在"疯狂英语365"图标上按○键进入该功能，接着出现本功能的Logo，按○键进入。

5



"疯狂英语365"的背景是《FF7》中的克劳德。界面分为三个部分，上方显示电量、日期、时间等信息，中间显示英文以及中文翻译，下方则是按键提示。

6

按L键调出页面跳转对话框，用方向键的上、下调节页码，按○键跳转到指定页面。



按键	说明
□	循环播放
△	重复播放
○	前进
×	后退
L	跳转页面
R	播放
START	退出

7



"小猪学E文（图片版）"是使用动画方式学习简单英文语句的功能。

8



按R键开始播放，屏幕上的画面会不断变化，同时出现英文和中文翻译，并伴有发音。具体操作方法与"疯狂英语365"相同。

9



"小猪学E文（文本版）"则是将图片版中的英文语句都罗列出来，便于一次性浏览。在"场景动画"上按○键可以播放动画，在"MP3"上按○键则可以播放英文发音。

10



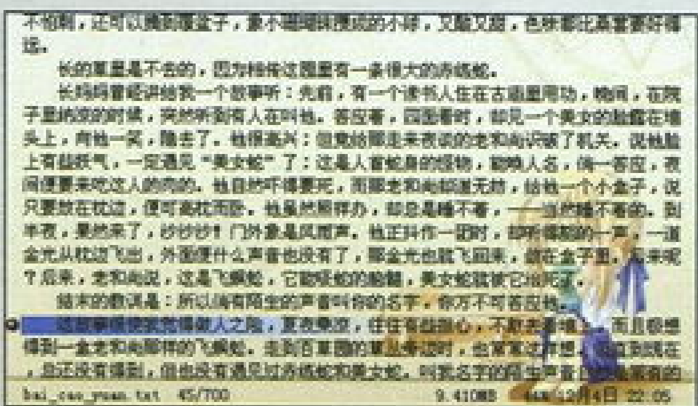
"初中语文课文赏析"中我们可以浏览著名的文章，当然也伴有中文朗读。进入后，首先选择文章，软件目前内置了三篇文章。用PSP的方向键移动光标，按○键进入。

11



接着进入文章索引界面，右边显示文章相关图片，左边则显示菜单，如"文章简介"、"课文研讨"等。

12



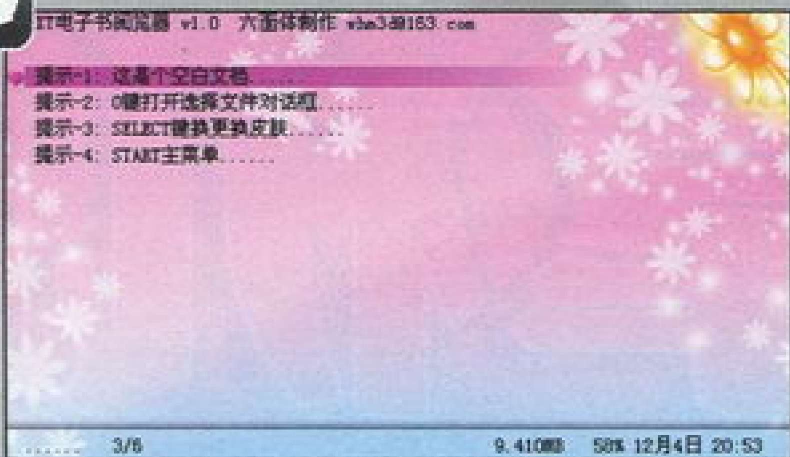
选中作品原文按○键可以阅读文章。用方向键的上、下来翻阅，将光标移动到"MP3"上可以播放中文朗读，按L暂停，按R停止。

13



按START键，再选择"退出本读物"再按○键可回到软件主界面。

14



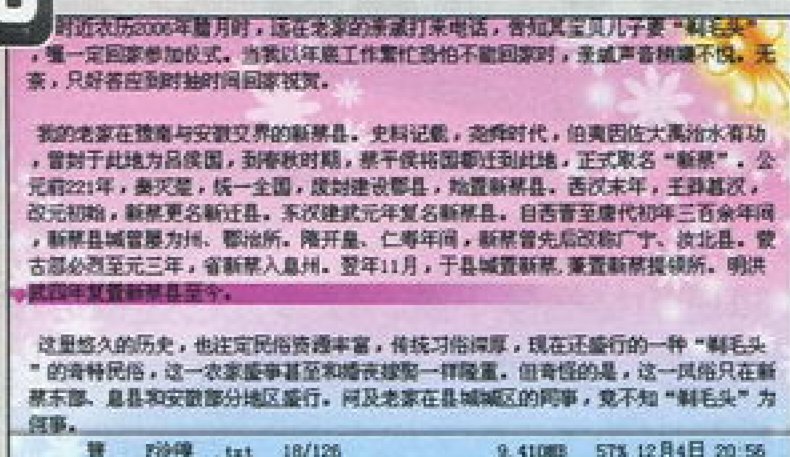
文本浏览器中可以浏览TXT格式的文本，首先进入主界面。

15



按○键进入文件浏览界面，可以浏览记忆棒中的所有文件，按○键进入下级目录。

16



找到TXT格式的文本后按○键开始浏览。

17



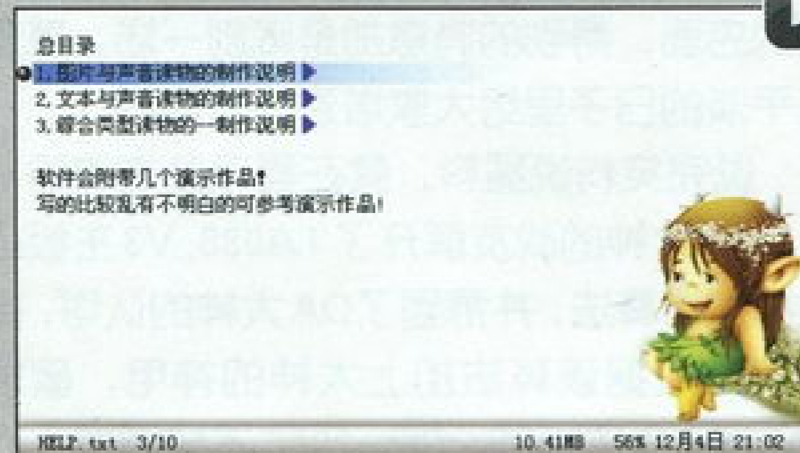
按START键调出功能菜单，可以进行保存书签、打开新TXT文本、退出等操作。

18



按SELECT键可以更换皮肤，软件当前提供了4个皮肤供大家选择。选好皮肤后按○键确认，软件会载入皮肤图片和主题，稍后皮肤更改成功。

19



“帮助文档”中会有读物的相关制作说明，按○键浏览。如果对制作读物有兴趣，好好看看吧。

用过hsX2后，相信很多人会有耳目一新的感觉。特别是“小猪学E文”功能，虽然面对的年龄层偏低，但却很实用，真正的学习软件就该是这样子的。虽然还是第一版，但软件的功能已经非常丰富，界面漂亮不说，操作也很简单。作者更希望起到抛砖引玉的作用，吸引更多人来制作hsX2专用的读物。



PSP发售4年，PS3也发售2年了。PS3的情况比PSP更差，销量不及机能更差的Wii和早一年发售的Xbox360，游戏数量也少，连《FF13》也得和微软平分。索尼，早已不是游戏业的霸主。不过，如果没有索尼，我们可能现在还在看DVD，还在玩GBA。让我们默默地为PSP、PS3鼓劲吧。

掌机市场扫描

想不到只过了一个月的时间，NDSi就被宣告破解了，国内的烧录卡厂商推出了专门对应NDSi的烧录卡，不过由于截稿时间赶不上，所以这次市场扫描未能有该烧录卡的到货情况和报价，还请读者们见谅。另一方面先发售的PSP的破解依然是没有任何起色，之前公布的"蓝电"也只是空欢喜一场，看来各位PSP玩家还得耐心等待一段时间了。



栏目主持／乌冬



沈朗

广州

十二月上旬的广州电玩市场表面风平浪静，内里却暗涌不断，每个商家都神经紧绷，一丁点破解的小道消息都能引发一连串的连锁效应。当大家把目光都聚焦在DA大神身上时，山寨版"蓝电"横空出世，在其专属宣传网页里打出该产品全面"破解"2000型、3000型PSP的口号，并于12月1日隆重发售。笔者特意在12月3日走访了相熟的店面，得到的消息却是闹剧一场，算是在平淡的日子里给大家增添一分笑料。

说完笑料说猛料，就在蓝电公布的后一天，DA大神的战友解开了TA088_V3主板的数据加密算法，并得到了DA大神的认可，简单来说根据该算法加上大神的神电，破解TA088_V3主板的PSP-2000不成问题，而对于采用了TA090主板的PSP-3000依然还是未知数。这条重量级消息一发布，当天的PSP-2000报价一下子就下跌了50元，而连情况还未明朗的PSP-3000也沾了光，被听风就是雨的JS推上了1430的高位。这本来就是一侧破解小组互报进度并相互激励的信息而已，经过几度转载传到JS耳朵里的时候就变成了——PSP全型号破解就在这几天。导致JS们竞相调价，不过当过了两三天后，由于没有任何实质性破解软件的放出，市场又再一次恢复平静，该贵的还是贵，该便宜的就更便宜了。

截止至完稿，PSP-2000的价格仍然是居高不下，最便宜的深蓝色也要1510元，接着是稍贵的三种基础色，分别为黑色1550元，银、白色1580元，几种彩色系的价格依然排头，雏菊蓝1590元，薄荷绿、熏衣紫1570元，粉红1630元。和PSP-2000相反，PSP-3000的价格继续下跌，1210元已经接近零售价的底线，对PSP-3000有爱的朋友可以抓住机会出手了。

记忆棒方面，这里要佩服一下国内山寨厂的效率，前些时候才在日本上市的双TF卡转接器已经推出了山寨版，报价为90元，找小工侃一下的话应该可以70元入手。用电脑软件测了一下速度，以金士顿的原装TF卡为例，两张4G和两张8G的读取速度都在9M/S，写入速度在8M/S，性价比不错，年底的大作潮马上就要来了，推荐给有购卡意向的朋友。

快完稿时，对应NDSi的烧录卡Acekard 2i正式公布，标志着NDSi破解时代的来临，下次争取和大家分享试用心得。





尽管最近一段时间关于PSP－3000破解的消息一刻也没有消停过，但是始终没有看到实质上的突破，于是也就导致了市场上一片萧条迹象。可刷写的PSP－2000在正常供货渠道上几乎已经断货，一些小卖店只能靠着PSP－3000少得可怜的销量和价格勉强度日。对于国内的电玩市场而言，不破解就没市场是雷打不动的潜规则，不过也正是由于对PSP－3000的破解时间心存问号，拥有PSP－2000的商家并没有将手中的存货高价哄炒。

继绿色、蓝色、白色和粉色之后，黑色全新的PSP－2000也基本上告别货架，只剩下各种版本的套装PSP－2000，如深蓝色的《麦登橄榄球》版，红色的《战神》版，价格在1700元左右，总的来说还是在可以接受的范围内。另一边，PSP－3000也停止了价格的下跌，单机价格稳定在了1300元左右，白色，银色和黑色价格相同。

NDSi的情况比PSP－3000好很多，最近国内厂商终于推出了第一款NDSi专用烧录卡，玩家终于脱离有机器没游戏玩的窘境，告别昙花一现的NDS正版时代，不过由于完稿前笔者未来得及见到现货，所以暂时还没有报价。面对新机型的破解，NDSL方面似乎处变不惊，销量依然是四平八稳，价格也没有太大的变动，1300元全套的价格完全符合国情和大家的消费习惯。





从商家处了解到，现在可破解的全新PSP－2000奇货可居，市面上卖的PSP－2000都以中古主机居多，中古机器不同于其他翻新机或者是换壳机，这些中古机都是国外的14天机，有的成色很新，有些商家为了谋利，就把这些成色新的中古机当成全新机卖。在国外购买某些商品有14天的试用期，如果不满意的话可以在14天内申请退货，而所谓的14天机就是这些被退货的主机，因为被用过了，理论上也属于中古主机的范畴。这种中古机全色的大概价格在1450元左右，买的时候一定要注意，不要贪小便宜而买到了不好的机器。

PSP－3000因为至今还没被破解，价格再创新低，从上月的1250元降到了1190元，如果情况持续下去的话，笔者猜测PSP－3000的价格应该也不会有太大的浮动了，毕竟现在已经接近底线了。

存储卡一直受到国内玩家深切关注，特别是PSP使用的记忆棒，虽然主机一直涨价，但记忆棒的价格一直都处于下坡状态。SONY组棒的最新的报价是16G卖350元，8G MARK2卖130元，而刚推出不久的极速8G卡也仅售150元。对于一般用户来说8G已基本够用了，加上价格便宜，质量也相对稳定，推荐给各位准备买记忆棒的玩家。

任天堂方面，NDSi宣告破解，不过可能因为市场还没来得及反应，所以价位上还没有太大的变动，全新机器在1400元左右。





本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（3000型）	PSP（2000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1210	1550	1005	1030	1320	90(M2)	43(M2)
广东深圳	久圣电玩	1280	1600	1080	1050	1400	120(M2)	50(M2)
北京	绿洲电玩	1280	1580	1020	1050	1450	190(M2)	90(M2)
陕西西安	快乐多电玩	1190	1580	1000	—	1390	130(M2)	—
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1500	—	1100	1400	150	100
安徽合肥	顶点电玩	1200	1550	1000	900	1380	90	55
哈尔滨	鑫星电玩	1250	1430	1030	800	1360	160	80
福建厦门	快乐多电玩	1300	1540	1080	—	1400	160(M2)	90(M2)
山西太原	逸豪电玩	1300	1650	—	1000	1400	250	150

硬件短消息

栏目主持 宇轩

周末逛市场，发现一位小朋友买了PSP专用的配件。正想给他说说，这配件是多么地没用时，他却急匆匆的跑了。GPS配件的功能是没问题，关键在于软件。索尼并未针对国内开发地图软件，即使买了也是英雄无用武之地，也就是玩玩Google地图，定定位。最实用的功能卫星实时导航却用不了。GPS靠的恰恰是软件。正如诺基亚很多手机上都内置了GPS模块，但真正用它来导航的用户却寥寥。下面看看近来掌机上什么新的周边发布。

粉红NDS配件套装

文 就爱360

品名：Girl Pack Carrying Case
种类：套装
出品：GameRigs
对应机种：NDSL
官方价格：24.99美元





马上就是圣诞节了，送给GF什么礼物好呢？每到这时候，BF们的脑袋又会疼了。当你看到这款粉红NDS配件套装的时候，肯定会眼前一亮，GF的圣诞礼物有了。当然前提是你之前还送过GF一台NDSL作为礼物。套装的包装是一个大"心"型，这不是正代表着BF的心意么？拆开包装，会发现里面的东东真的好多。有NDSL用的包包，有长短不一的腕绳，有柔软的擦镜布，有可爱的卡带盒，还有耳机和触控笔。所有配件的造型别致，颜色均为粉红色，很适合MM使用。

NDS笔绳套装



品名：Pro Point Pack
种类：套装
出品：Nyko
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：19.99美元

触控笔是NDS最容易丢的东东，玩游戏时拔出来，回头再找，却发现不见了。没事，丢了也别伤心，有更棒的触控笔等着你呢。NDS笔绳套装内包含了两种触控笔还有一根腕绳。套装的触控笔设计成了圆珠笔的样式，符合人手习惯，一大一小。笔上还附带了LED，能发出淡蓝色的光，十分美丽。



两用光盘收纳盒

品名：Aluminum Game Safe
种类：收纳盒
出品：Intec
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：14.99美元

看看这个大盒子，可别以为是旅行箱，其实它是一个光盘收纳盒，还是两用的哦。PSP的光盘收纳盒产品不少，但都走的是迷你路线，外形小小的。虽然便于携带，但是想要存放大量的UMD就有些力不从心了。而两用光盘收纳盒却不同，它提供了庞大的收纳空间，我们可以一口气将16张UMD放进去。考虑到PSP玩家，同时还可能是PS2或者PS3玩家，产品还提供了普通光盘的收纳功能，同样可以放入10张DVD大小的光盘进去。



迷你光盘收纳盒





品名：Swivel Game Cases
种类：收纳盒
出品：Intec
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：9.99美元

UMD光盘多了，自然要好好收藏起来。迷你光盘收纳盒则为你存放UMD光盘提供了便利条件。产品采用旋转设计，外观和UMD光盘类似，将上盖一转，便可将UMD放入。为了不浪费空间，产品还设计了两个记忆棒卡槽，也算是多用途产品哦。

多用移动电源

品名：Mobile Power
种类：电源
出品：i-UP
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：399元









出去游玩，最恼人的莫过于PSP突然没电了。在野外、在车上，可是找不到电源插座为PSP充电的哦。i-UP推出则这款多用移动电源最适合经常出门的PSP玩家。多用移动电源的造型类似于MP3，长方形外观，重量不到150克，电池容量为5400毫安。产品正面还附带放电指示灯和剩余电量指示灯。另外，为方便大家夜间出行，产品还附带了高效节能的LED，用于照明。别看多用移动电源的个头小，本事可不小，它可以为PSP、iPhone、MP4、相机等一大堆数码设备充电。这得益于多用移动电源的接口分离式设计，通过更换接口，能实现为不同设备充电的功能。有了它，可以省去一大堆电源不说，还不必担心设备没电了。

PSP专用收纳盒

品名：PlayGear Pocket
种类：收纳盒
出品：罗技
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：1980日元

罗技配件靠出色的质量赢得了玩家们的肯定。虽然罗技的东东价格都高高在上，但仍有不少玩家荷包掏空也要购入。PSP-1000发售时，罗技曾推出了专用的保护盒，一度成为山寨厂商们的仿冒对象。12月4日，罗技继续推出了PSP-3000专用的保护盒，更加小巧精致，保护爱机不受损伤。当然，PSP-2000的体积和PSP-3000相当，也是可以放入的哦。产品外壳材质为聚碳酸脂，质感不错。产品预留了多种插孔，像充电、听音乐等，都无须将PSP取出。保护盒还有支架的作用，盒盖能够上翻到270度，这个角度正好适合观赏电影。







栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

游戏有多种玩法。拿编辑部内举例，大部分都是盯着一个游戏玩，玩到悉数每个细节，封盘。这是一种很不错的游戏方式，能在最短的时间内攫取出游戏包含的最大欢乐，顺便了却一桩心事。也有人喜欢这样，同时玩多个游戏，每个游戏都很喜欢，但就是不想快点通关，慢慢地拖啊拖。因为很快打完了的话，会感觉有点难受。《心跳回忆》里为了防止女生们的爆弹，会刻意去避免跟某些不想追求的女生碰面，而在GALGAME里，优柔寡断的结果就是BADENDING——这就是我，被《樱大战》惯坏了的、人称“BADENDING最速达成专家”。



绝望了！绝望先生



▶说实话，这套手办里竟然没有上吊版的套件，还是挺遗憾的。

说起近些年有个性的动画，《绝望先生》可谓不能不提。尤其是整天唉声叹气要自杀的丝色望老师作为主角一点也不积极上进，反而每天散布消极思想，对他所处的社会到处吐槽，这样一个怪人估计给很多看过动画的人都留下了深刻的印象。把握着这份商机，Good Smile Company 就为自己的“黏土系列”手办又加入了一位新成员。据商家自己说，这款Q版的绝望先生“有着治愈系的感觉”，但是在笔者看来，把这家伙摆在桌子上会让人变得更加消极吧……



▲一天到晚穿着和服的绝望先生总是板着脸，很少有笑的时候。



▶ 绝望了！对这个变成大头的自己绝望了！

胧月：顺道推荐一部今年的日剧《垃圾教师》，啥叫让人绝望的老师，啥叫治愈系的学生。



皮卡丘狂热粉丝

喜欢一个游戏，相信不少玩家都会购买正版和其相关的周边，以此来证明自己对这个游戏的爱，不过当你看到下面这位《口袋妖怪》玩家的收集品后，就会发现自己简直就是小巫见大巫。

这位MM收集了逾8000种和《口袋妖怪》相关的东西，其中大部分都是皮卡丘周边，小到徽章，大到汽车，这还不算什么，她甚至把名字都改成了带有Pikachu（皮卡丘）字眼，简直可用狂热来形容。据她自己介绍，她除了是玩家外还是COSPLAYER，平时喜欢在一些漫展和游戏展上COSPLAY，当然COSPLAY的内容也和皮卡丘脱不开关系。下面就让我们来看看她的收藏和COSPLAY照吧。



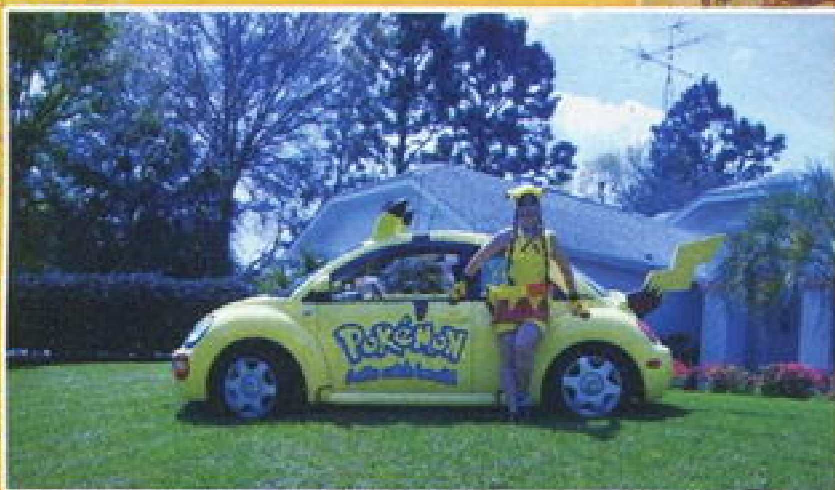


◀▲据说这位MM的皮卡丘收藏已经打破了吉尼斯纪录。





◀▲MM和她收藏的合影，不知道在这样一个房间内生活是什么感觉。



▲喜欢《口袋妖怪》的玩家一定不会不认得这辆车，它在任天堂的许多展会上亮过相。至于价格嘛……肯定不便宜。



▲MM的COSPLAY照，不得不承认欧美的审美观就是和我们不一样……







胧月：说真的，看到此类图片便是浑身懒洋洋地不想去点评。我想我需要两样东西，一、墨镜，二、仇富心态。



《绝对领域》写真集&DVD出版

与日本的OTAKU文化愈加繁盛形成鲜明对比，"女仆咖啡店"这个产业的运营状况却日渐惨淡，不过作为女仆文化核心之一的"绝对领域"依然会凭借自身强力的萌属性继续风行下去。对于"绝对领域"这个已经普及为常识的名词不做过多解释，一语蔽之就是"过膝长筒袜和短裙之间裸露出的大腿部分"。日本的earthstar公司在12月11日和12月19日分别推出女仆绝对领域的写真集和DVD，售价分别为1800日元和3990日元。

在该写真集和DVD中出镜的均为在秋叶原女仆咖啡店工作的女性以及有名的COSPLAYER，合计8人。对于喜欢女仆的宅，抑或是醉翁之意不在酒的腿控来说，这套"绝对领域系列"都是很值得收藏的商品。



▲不管款式如何变化，白丝和黑丝永远是打造最经典绝对领域的主力军。



▲其实我们现在看到的女仆装已经不是最为传统的英国维多利亚式了，大家可以留意一下女仆的各种站姿。



▲四位女仆的后姿，有人可能已经注意到了，除了喀秋莎以外，女仆也可以头戴蝴蝶结。





▲这是DVD的封面包装，想歪的人去面壁。



▲有名的COSPLAYER藤原夏姬，服饰和动作都展示出很俏皮的感觉。左腿上的一条白色并非丝袜的褶皱，而是绑在蕾丝边上的装饰带。

■另一位COSPLAYER川内亚架音，长相有些像出演过《雷顿教授》的大后寿寿花。



胧月：我再次声明一点，该"绝对领域系列"不含任何成人内容，不要看到"写真集"就想到不穿衣服，看到"女优"就想到18禁。



这才是最复古的耳麦！





用QQ或者其他软件进行语音聊天已经成了时尚，不但方便，而且最重要的一点就是——省钱！不过许多人还是很怀念那时拿着电话听筒煲电话粥的日子。毕竟对于我们玩家来说，“手感”是很重要的……

于是，这么一款奇奇怪怪的“传统”耳麦就出现了。用它来聊天，绝对会让你有一种时光倒流的感觉。最后，还是用宇轩的传统结束语：这款耳麦的售价只有15美元“而已哦”！



胧月：大鱼大肉吃多了，就想起窝窝头这种营养均衡、美味香醇的天然绿色食品。



有一种情调叫柠檬



胧月：Youtube上流传过用洋葱给iPod充电的视频，据证实是假的。

柠檬，这个酸到让你牙齿脱落的玩意儿俨然已经成为了一种“情调”的代表。有了它的搭配，鸡尾酒、柠檬茶、水果拼盘还有闹钟都可以一下子变得更有腔调。什么，你说闹钟？没错，就是闹钟。

这款采用柠檬供电的闹钟具备了普通闹钟所拥有的一切功能。只要把一个柠檬切开后分别插上去就能够给它供电一周。水果作为电池已经不是什么新鲜的故事了，如果你不知道它的原理，那就请Google“原电池”这一关键词，自己看吧。宇轩想知道的是，我插个“洋葱”上去会不会同样有效……



估计大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，圣诞也快到了吧。我们这辑就以圣诞为主题，给大家献上美图数张。另外还有好多美图限于版面原因放不下，宇轩将收录到下辑的口袋光环中，不要错过了哦。

栏目主持 宇轩



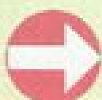

宇轩：这张图是洋葱提早好几个礼拜就塞到我手里的，看来她对《鲁鲁修》的怨念十分深啊。

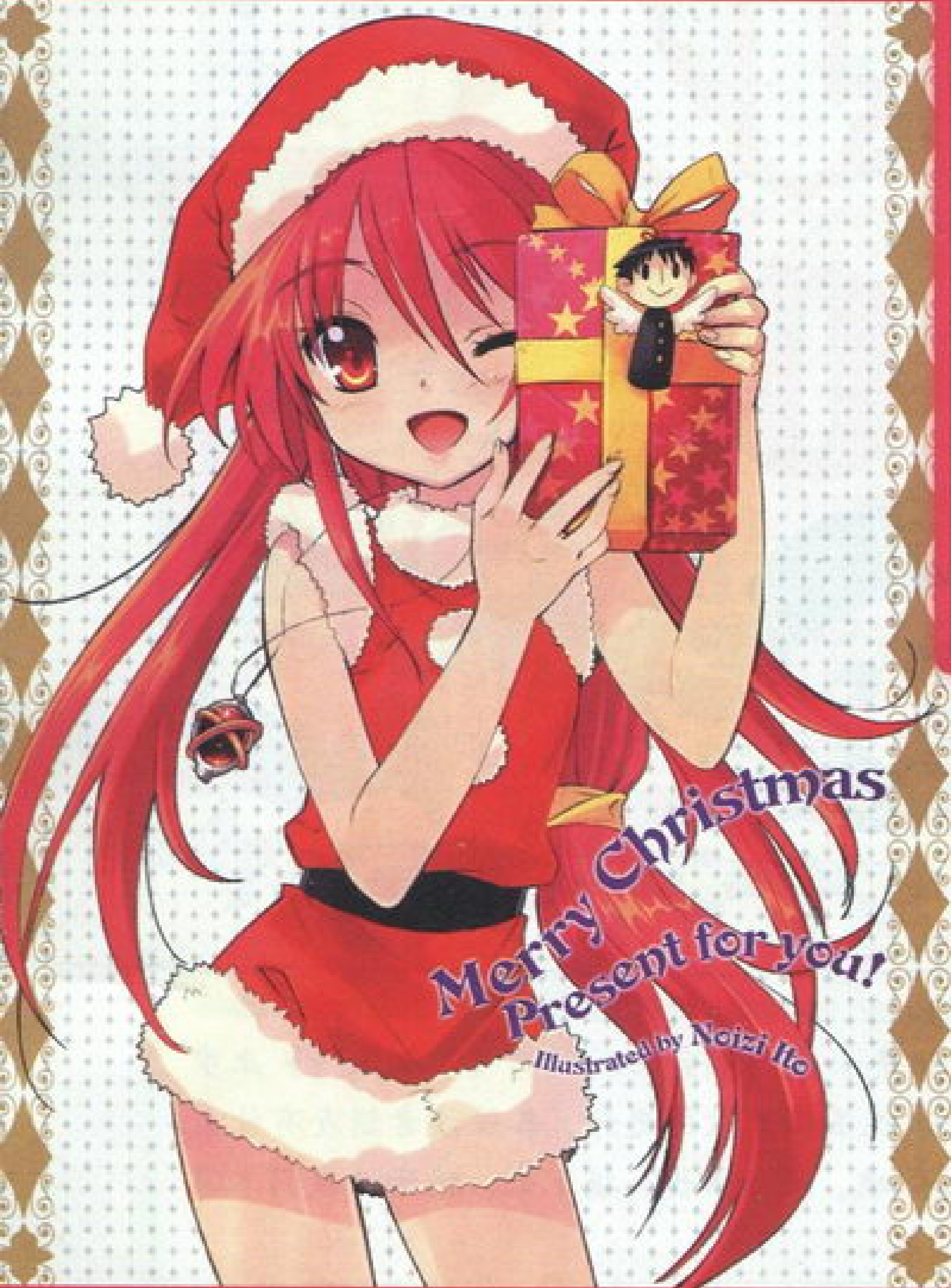

洋葱：
……（头顶黑云状）





宇轩：凉宫团长“英”魂不散，哪都能看到她的身影。











宇轩：乌冬说，每到圣诞节，就会有一个白胡子老公公把礼物放到乖孩子的袜子里。胡扯！明明是正太和萝莉！





乌冬：干我啥事……











掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

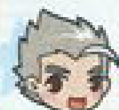


100辑过去了，一切也都恢复了正常，但是小编们不会让我们的《掌机王SP》止步不前，我们还会继续求新求变，让我们的《掌机王SP》做得更好。各位读者朋友有什么好的建议，也记得写信发电子邮件来告诉我们哦。闲话少说，接下来，就开始我们本辑的“掌门人”吧。

天下无贼

今天看了一则新闻：“手机街头被盗，女孩急寻无果嚎啕大哭。搞笑的是，没走远的小偷竟被哭声触动，回头还了手机，还千叮咛万嘱咐女孩，以后要防小偷。”我就纳闷了，我小学时丢了掌机也哭动了三条街，都有老大妈拿着扫帚来撵我了，怎么小偷就是不还给我呢？

江苏 疯一样的男子


宇轩：就是就是，凭啥女孩在小偷这都有特殊待遇？


胧月：因为你不是软妹，甚至连师奶杀手都不够格，怎么打动小偷啊？


马修：话说这个小偷还真有点“软妹情节”，虽说如此，各位MM们也别大意，毕竟更多的小偷是不管别人死活的。





知道啥叫天才么？

我今年17岁，来自北京市最强大的高中高三年级，虽然开学才一个多月，但我已经不担心升学问题了。因为在化学竞赛中的出色表现，我已经有不小的可能性在清华北大中随便挑一个保证，现在公然翘课准备复赛中。我的掌机历史可谓一帆风顺，中考结束当天买了NDSL，高一的9月末买了正版游戏卡带并玩了300小时，之后又购入烧录卡，上课看小说、回家打游戏，无比惬意，成绩也过得去，保持在年纪前30%一直撑到高二。出于走捷径的考虑，我在高二封了NDSL开始为竞赛努力，拿到骄傲的竞赛成绩的同时也挤进了前50名。最近的日子与平时上课相比已经是相当惬意，学习化学不仅是我的爱好也是我的心愿，提前学习大学课程也不是折磨而是相当轻松，我在这半年时间也玩了不少的好游戏。虽然我在高中的前一年半玩了海量的游戏（1500小时左右，高二下学期大概有300小时左右），而且现在仍然取得接近Best Ending的高中生活，但还是给玩友们一个忠告：不是天才请勿模仿，否这后果自负。信就写到这里了，膜拜我吧。

北京 王宇梓



**宇轩：**这……这算是炫耀吧？

**马修：**好羡慕好佩服这种学习玩游戏两不耽误的天才啊，话说我初中就有这么一位同学呢。不过话说回来，如果自认为不是天才，各位还是老老实实地忍忍，学好了再玩吧。

大家加油！

米格哥！俺超喜欢看你对硬件和市场的分析，非常专业。羽纹兄！小弟我也是硬派ACT的忠实FANS，让我们无尽地结合吧！宇轩sensen，呀咩爹！

广州 蔡文俊

**米格：**多谢鼓励，俺会继续努力的。

**羽纹：**汗，敢问您想要怎么样的“无尽地结合”啊……

**洋葱：**哈哈，我承认我想歪了。

**宇轩：**为啥评价米格叔叔就那么中肯，评价咱就这么“委婉”和“含蓄”呢？

小N被老妈没收！

NDS又被收！因为弟弟偷玩NDS，老妈很生气，收了……我就说我为什么受害？妈妈就说，去给她下《打砖块》、《推箱子》她就还NDS。这……这算什么啊……

江苏 黄兆祥

**马修：**不错，比起小P被老妈没收的孙读者，你幸运多了——爱算啥算啥，赶快给老妈找游戏去吧。

**洋葱：**嗯，确实比那些被老师收了又以学习进步为要求才能赎回机子的玩家要幸福、容易得多。话说这位MM的母亲是不是有点“偏心”？给女儿买NDS却不允许儿子“偷玩”……（擦汗）

《口袋妖怪》发售贺图

送上我画的《口袋妖怪》发售贺图，如果被选登上掌门人的话，我会继续努力送上《掌机王 SP》百辑贺图的。

广东潮州 油条



马修：画得很不错，虽然登的时间迟了点，但还请同学再接再厉。话说回来，为什么《口袋妖怪》里会有《无双》武将？

嘟嘟：看，左下角有一只很奇特的精灵。

米格：哪里？看身为男一号的我收服他。

我是游戏人才！

突然发现自己是个不可多得的游戏人才！悟性极高，任何游戏拿来，不一会就上手了。ACT、FTG、AVG、SPG、RAC……都是我的强项。有一次干《火影》，几个伙伴要轮着上，结果被我一个个给“反轮”了！他们默念着：“禽兽啊！牲口啊！太牛X了！”有几个被K的想和我拼命的人都有了。话说PSP-3000出现了屏幕横纹和色调发黄的现象，请问横纹是什么样的？消息正确吗？会影响画质和舒适度吗？吓死我了！小编们认为3000还值得入手吗？

浙江 金海锋

宇轩：好像最近的天才、人才特别多。不过你的来信确实蛮有气势的。

马修：其实PSP-3000的横纹条确实存在，但是否会影响到玩游戏的舒适度，这就因人而异了，最起码当时我试《真·三国无双》时没问题。至于是否值得入手嘛，个人觉得没有PSP就买3000好了，已经有1000或2000型，那就不妨一边玩着一边观望下一个版本的PSP的改良。

《掌机王 SP》招聘启事

招聘职位：编辑　　工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
2. 对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4. 思维敏捷，文笔优秀。
5. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王 SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部；Email 请投往 pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

最后，期待你的加入！

能荣登99辑166页“上帝的意见”自然非常高兴，说明了你们的重视。但是……把我的名字都打错了，少了一个”散“字。作为补偿，让我再上一次《掌机王SP》吧，把我的名字写在哪都成。

散落吧！花樱



马修：没问题，成全你！关于发来levelup的意见贴，小编们确实是经常去看的，大家方便的话也请多在帖子里提意见。

最冤枉的游戏

强烈鄙视《异色代码》这款游戏，明明是出在NDS上的，为什么里面弄出来一个精神疾病患者叫“宫本茂”？而且还含沙射影地说任天堂倒闭，这种游戏就应该封杀！我以后不想在书上再看到有关这款游戏的任何情报了！

株洲　李柳



胧月：哈？啥？拿泥？《异色代码》的游戏内容跟任天堂没有任何关系吧。刚才去查了一下，出现你所说的“宫本茂”情节的只有《蓝色代码》，最关键的是，这貌似是一部日剧……

小P被老妈没收！



我的小P被老妈没收了，没了小P，欲哭不能。我要奋斗，我要攒钱买NDSL，她再收，我就买GBM，我一定要有两万五千里长征的精神，小编祝福我吧。

辽宁　孙浩淋



雷伊：我觉得你有这种精神去攒钱，倒不如用这个精力把学习搞上去，这样你老妈自然就不会反对你玩游戏了。否则，照你“买了被没收→没收后攒钱”的趋势，我估计你最后得去买砖头 GB 了……



胧月：照这个趋势砖头 GB 可能都是比较好的，听雷伊的话，忍一忍，奋斗一下吧。

上帝的意见



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

建议赠品只要光盘，售价8.8，还有最好去掉日本和北美的销售榜，换成 levelup 的下载排行榜，这样对玩家的指导作用会更大。

yulovemeng22

希望100辑以后的掌机王的封面可以做的跟游戏城寨那样，那样的话就不易坏了，方便我们读者收藏！

深渊の死神

100 辑很不错！不知道为什么光盘里的 PSP 软件复制不出来。

xiaopxinshou

送的游戏不错，省的下了，方便！

darkwave

强烈希望增加PSP游戏的攻略、心得、研究，最近NDS游戏太水了都不玩，你们这边每辑还基本都是 NDS 的攻略。

神的领域

看广告时感觉那个手绳挺垃圾的，拿到手中后感觉真的不错啊，是那种鲜艳的红。



easyjinjin

PSP 的游戏研究和攻略太少了。

被怪虐待的菜鸟

书到货太晚了，怎么才能在新书上市后的1～2天买到新书啊，唉，北方小城市热心读者的苦啊！

o0 李军 0o

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元《掌机王 SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77、84、87、88、89、90辑，定价：8.8元。《掌机王 SP》第96、97、98、99、101辑，定价：9.8.元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第10～14辑，定价：16元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25元。《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28元。《NDS 宝典》，定价28.00元。《PSP 宝典2》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》、《怪物猎人狩猎志 VOL.3》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

身外之物









你一言我一语

各位小编难道是一边玩游戏，一边写攻略，一边编书？这也太强了！竟然在游戏推出后不到半个月就研究得这么深入。

上海 沈骏

经常在网上看到XX速攻组之类的玩家团体，不知道小编们是不是都具备速攻的能力啊？

沈阳 曹苏阳

马修：没错，速攻是攻略编辑的必备能力。

小编们要注意身体，玩电脑时间长会猝死，我不想看哪位小编玩掌机也XX掉。

朱毅波

马修：其实不光玩电脑，过劳都对健康不好，大家也注意！

现在翻翻从前的旧《掌机王SP》，发现自己挺想海文和铭风的，他们还好吗？

江苏 张健

马修：看来也是老读者了，代两位老同事对你关心道声谢。

我好歹也买了80几辑了，写信都十几次了，每一次都石沉大海，更别说收到明信片了……难道一定要买齐100本才行吗？

上海 戴文超

马修：和买多少本没关系的，纯粹是几率……

接下的半年里我不能读《掌机王SP》了，但我还会支持你们的，高考后我会一次把所有回函全部寄回，呵呵。

南京 毕凌骧

马修：汗，寄当期回函就够啦。更多的话嘛，写信纸上好啦。

快考研了，正在痛苦挣扎，不得不放弃一大部分玩掌机的时间，看《掌机王SP》的时间也不得不减少了，虽然每辑都买。希望自己的努力可以让自己成功地考上，也祝小编们工作顺利，身体健康，过年多发点工资。

浙江 胡盼

马修：又一个为理想而暂时告别的朋友，这里小编也祝你顺利考上。

话说我们学校是省重点，我只能说："绝望了！我对这个没有PSP的世界彻底绝望了！"

江西 丁小皓

马修：别绝望，这个世界的PSP很多，你那没有PSP的世界也是暂时的，忍住……

少说闲话，多做实事，切记切记！

浙江 优旭枫

马修：说得好，不过做这栏目没法话少啊。

米格马修我爱你，就像老鼠爱大米；乌冬胧月我恨你，就像老猫恨老鼠。

广东 小楠

米格：这个……写信的读者是男读者？还是女读者……

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

上辑《掌机王SP》宇轩收录的城寨画廊受到了不少玩家的好评，于是宇轩决定本辑继续进行放送，希望大家喜欢。

http://bbs.levelup.cn/showforum-185.aspx

城寨画廊精选专题2









讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区 (http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72) 掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

101辑热点话题

掌机的破解

PSP-3000、NDSi都在不久前相继上市，NDSi被快速破解，对应3000的神奇电池据说也要推出，SP-3000亦即将被破，本辑，大家就围绕这对难兄难弟的破解这件事情来展开讨论吧。

我还是继续用自己的肥P和DSL，不过还真要佩服下这个破解速度。

神的领域

破解是肯定的了，黑客的技术毋庸置疑，我该怎么玩还是怎么玩，一切照旧。就算不破解，两三个月玩一款正版游戏我也能接受。

darkwave

快点破解吧，这样能玩的小P就两个了。

xdhucd

破不破解关乎到不同人的利益，只要有利益的事当然会有人去做，破解的同时也能带来许多只玩Z的人无法体验到的乐趣（指自制软件什么的）。我是无所谓，反正两机，一个玩破解，一个玩Z盘。

rjc0110

破解啊，之前不还闹了个“中国玩家在DA博客被喷”的事件么？对于破解一窍不通的我，只能在此敬佩那些黑客强大的破解技术了。只是可怜了索尼和老任。

shindy08

自从出NDSi后，就觉得自己变得越来越支持正版了。破不破解也变得没所谓了，环境决定一切。

无我の境地

破解就靠达人们了，我们只能等着。现在NDSL还很新，PSP-2000刚买没多久，没啥热情……反正破了也得等技术成熟、价格平稳、自己有米……所以不怎么期待。

xwing

NDSi和PSP-3000全破解了，就马上把自己的NDSL和PSP-2000卖了，重新买新的！

15806109617

世界上没有什么是完美的，掌机的系统也是一样，只要有人对破解感兴趣，那么破解就只是个时间问题了。与天斗其乐无穷，与人斗其乐无穷，与索斗其乐无穷，与任斗其乐无穷……DA也好，破解NDSi的人们也好，都是在享受着这其中的乐趣吧。

zerojf

破解与不破解最终的表现是是否涨价，建议想买的人士尽早入门为妙。

89510689

3000可能还没这么快破解，不过一旦破解一定价格狂飙吧，不过3000的屏幕……感觉有问题啊。

尘封の蔷薇

我觉得破解了之后能给今后后继机型的破解打下基础吧，只是游戏厂商的脸色就不会好看了。

切头达人

能被破的终究会被破，不能被破的你想破也破不了！

暗夜星语

3000的破解是意料之中的，但是3000没太大的改进，倒是NDSi还好。不知道Sony是怎么想的。

luo8909

虽然很不希望自己喜欢的公司的主机被破，但大部分不值得买正版的游戏还需要破解才能玩，矛盾啊。

平底锅

3000反正快成功破解了，应趁早买，否则价格一下子飙起来时就后悔了。

日波澜

我觉得PSP破解还是很远，DA大神也对外说了别骚扰他了，可能DA大神被我们弄烦了，不想破解了。

zhake越前龙马

掌机越来越高级，破解难度也越来越大了。想当年的GBA系列，哪儿有这么麻烦啊，插上卡，开机就玩。

o0李军Oo

对于没米的我来说只能咽口水了……不过NDSi能够迅速破解还真是让我一阵兴奋哦。

Windancer

对我没什么大影响，盘和ISO都无所谓，反正也是一样的玩。

lylmyself

单位的一个50多岁的老师傅就等待PSP-3000的破解，看来破解后的市场冲击还是肯定很大啊。

开伦蒂尼

破解……好让人麻木的名词，这看来已经理所当然的事情貌似和我关系不太大，继续拿着NDS和老P过着无忧无虑的人飘过。

yxd

本辑热点话题

不输前辈的NDSi

从11月1日首发开始，NDS家族新掌门NDSi只用一个月时间便突破了50万大关，与创造神话的前辈NDSL打平。本辑的热点话题，我们就NDSi的热卖来展开讨论吧。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2008年12月9日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

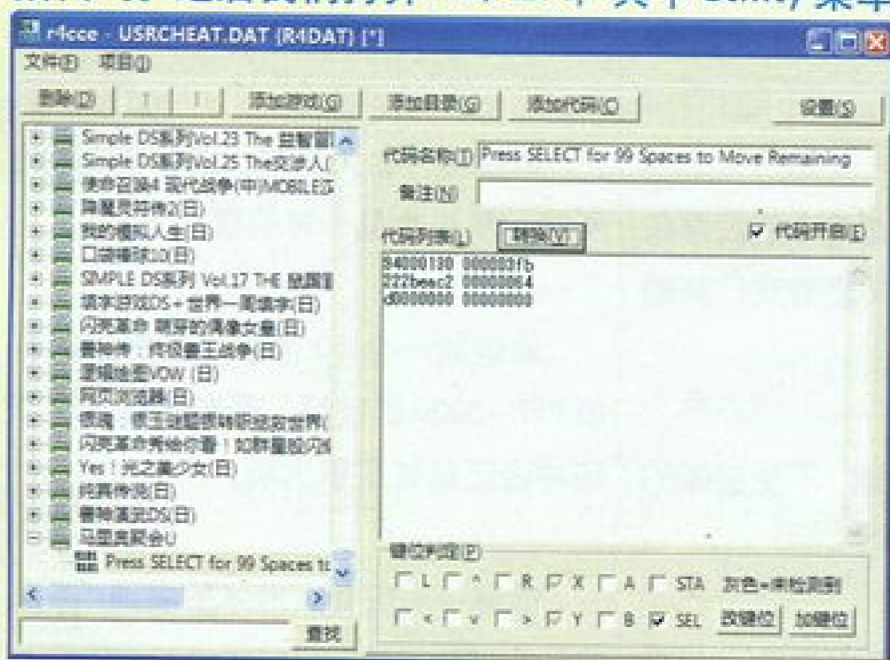
评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

节目主持 米饼轩

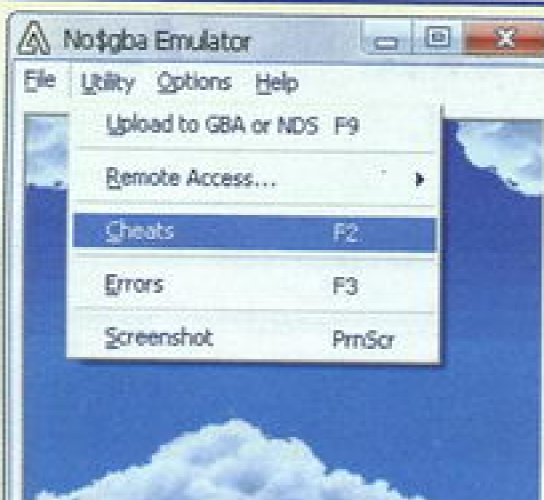


Hi，各位好，在经历了100辑的华丽盛典后，101辑《掌机王SP》又与各位读者见面了，相信全新一辑的《掌机王SP》依旧能给广大读者带来许许多多的快乐。一想到有那么多忠实的读者支持我们，就觉得自己一定要更加努力，回答好每位读者的问题。所以借电台宝地吼一声："记得一定要多多支持米饼轩哦！"嗯，想说的话也说了，现在还是切入主题，一起来收听本辑的电台节目吧，本辑将要为大家解决关于"No$GBA模拟器"、"eRead软件"的技术性问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK！FAQ，Let's begin!

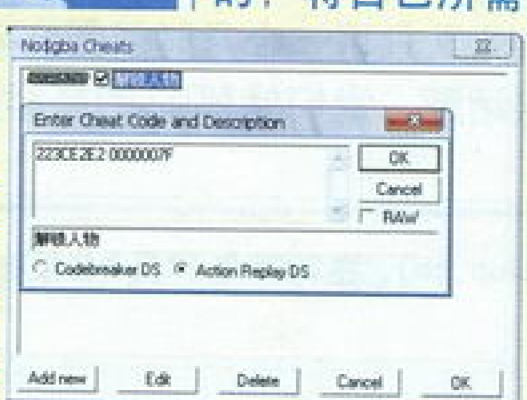
最近有不少玩友使用No$GBA模拟器来玩NDS游戏，最新的No$GBA 2.6a模拟器兼容性相当不错，而且功能已经非常完善，但其中一些功能却有不少玩家都不会使用，比如烧录卡玩家最常使用的金手指功能，许多玩家就不知道它在模拟器上的使用方法。网络上各种烧录卡所用的金手指文件或金手指代码是很容易获得的，甚至我们可以直接从烧录卡内核文件中找到金手指数据库，通过R4CCE打开金手指文件，从而找到所需的金手指代码。之后我们打开No$GBA，其中Utility菜单



下就有"Cheat"选项。进入后，点击界面左下方的"Add new"按钮，之后弹出的选框中上方的文本框是用来输入代码的，将自己所需



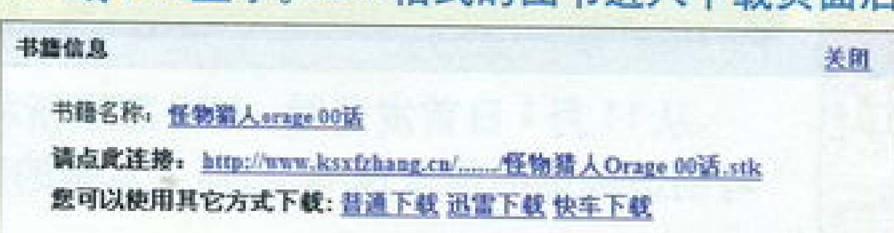
的金手指代码直接复制、粘贴到这里；下面的文本框则是金手指名称，根据需要输入，完成后别忘记选择最下面的金



手指类型为"Action Replay DS"，因为大部分烧录卡所使用的都是这种类型的代码。完成后点"OK"按钮，并在金手指列表中将输入的项目勾选，进入游戏后就会发现金手指已经生效啦！

之前我们向大家介绍过一款名叫eRead的软件，目前它已经能横跨NDS和PSP两大掌机平台，而且阅读效果相当不错，资源也很丰富，看漫画效果尤其令人满意。可最近又有不少读者反映，不知道eRead的图书资源STK文件究竟应当如何下载。下面米格以自己使用体验来为大家详细解答一下：首先，要搜索图书资源自然需要登陆www.isoshu.com网站，在搜索栏中输入想要搜索的图书文件名称之后点"搜索"，就会进入结果显示列表。

你会注意到搜索的结果往往分为两种格式，一种直接是stk，一种则是html。其中stk文件点击进入下载页面后，我们可以通过迅雷、快车等下载工具下载，而且同时下载多少文件都没有关系，这种图书下载方式最为方便，下载完成后只需导入到eRead PC端已下载文件列表中，之后就能同步到PSP或NDS上了。html格式的图书进入下载页面后


书籍信息 关闭

书籍名称：怪物猎人orage 00话

请点此连接：http://www.ksxfzhang.cn/......怪物猎人Orage 00话.stk

您可以使用其它方式下载：普通下载 迅雷下载 快车下载

则只会出现一个下载链接，而且点击后自动进入且必须通过eRead进行下载，这是因为我们搜索到的结果并非已经制作好的STK文件，而是一个网

页，通过eRead下载实际上是一个转换过程，能够自动将网页转换、打包成eRead的图书。这种下载模式就比较麻烦了，使用它进行下载首先是免费用户会受到最多同时下载3个文件的限制，其次下载速度也非常慢，经常出现无法下载的问题。根据米格的经验，下载图书，有STK格式一定要下载STK，没有的话少量还可以使用eRead下载网页格式的，但多了的话，尤其像漫画，还不如通过eMule或BT等工具下载PC版的，再通过eRead自己转换成STK格式在PSP或NDS上进行观看。

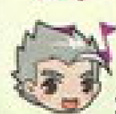
FAQ电台 M3DSR新功能奉上，即时存档技术让游戏过程更畅快！什么，你还没用过？快去本辑“玩转NDS”栏目看看吧！

广告后来看青岛玩家**莉莉**给我们来信：“各位小编们好！我有一个关于《无瑕传说》的问题想请教一下。我费了九牛二虎之力好不容易打到了隐藏迷宫最深处，但拿那BOSS实在没辙，要怎么打啊？”BOSS的攻击力很高，千万别冲得太猛，看到它要使用魔法时一定要马上停止攻击进行回避或魔法防御。BOSS的地震攻击虽然可以利用料理来减少伤害，但会让我方角色进入气绝状态，看到它的出招动作后马上防御吧。BOSS很容易进入愤怒状态，它愤怒时让一个肉盾上前防御，其他人先躲到一边去，只要谨慎一些就能将其打倒。

保定玩友**Archer**来信询问：“《思乡之风》打到一半发现第三层天的敌人超级难打，还有加SP的时候发现不够用，每次给前面两个人加完，另两个人就不剩什么SP了，这是怎么回事？”SP是全员共用的，本作的角色设计并不怎么平衡，可优先给强势的主角提升连续斩击技。刚拿到战舰时就立刻飞到第三层天是比较危险的，不得已要飞的时候记得多带修理装置。后期更换过武器后就简单多了。

接着是广东玩家**李聪**的求助：“最近在玩《恶魔城 被剥夺的刻印》，为什么我把师兄干掉后回去老头那发动三个德拉古拉的刻印就GAME OVER了？”要在和师兄阿不思交战前将全部人质解救出来才能进入GOOD ENDIND，否则就只能进入GAME OVER的BAD ENDING了，这样整个事件背后的真相也无法解开。至于解救全部村民的方法，在第99辑《掌机王SP》的相关攻略中就有过详细的介绍，祝你早日达成GOOD ENDING。

FAQ电台 最近的游戏就如同泛滥的洪水，数量之多都让人有点不知所措了，根本就玩不过来嘛！抗议抗议！（老编：抗议无效，工作去！）



接着来深圳玩家**DARK**的问题：“《肖恩·怀特滑雪》中很多二星级和三星级挑战任务我都挑战成功了，而且解锁了很多新的滑板出来，可是为何我的滑板还是那个最初期的没有特殊能力的Vanilla？”将滑板解锁并不代表你就拥有了它，在任务模式中按□进入XP点数菜单，玩家就要用赚来的XP点数购买想要的滑板之后，再在Inventory（库存）里装备上，就可以用上新技能的滑板了。而且滑板的属性不尽相同，玩家一定要根据自己的实际需求来正确选择购买！

XP MENU

	SKILL LEVEL	XP
Speed	1'	2698
Trick	2	249
Slide	2'	2592
Carve	2	3650

Inventory
View Rider
Enter and exit carving quicker.
The road to the highest peak is one of personal growth.
Select Back



三门峡市的读者**刘怡**来信问道：“在《风来之西林DS2》里，经常会在迷宫中遇到变成道具的怪物，一不留神就会被它干掉，该如何对付这种怪物？”对付这种怪物的最好方法就是尽量不要用当层捡起的道具，在下了一层之后怪物的道具就会被识别出来。另外，在清理道具栏里的怪物时，可以站在有水的地方下面一格。由于怪物固定会在西林上方一格出现，所以它出现后就会因为落入水中而转移，没有攻击西林的机会了。



最后是重庆猎人**邓翔**的问题：“最近玩《MHP2》时练习用长枪，下面有几个问题想询问下小编。1.‘自动防御’对于长枪来说算不算是鸡肋技能？2.有了‘防御强化’后是不是怪的所有攻击方式都可以防御下来而不至于造成防御崩溃？”1.“自动防御”技能对初学者能起到一定的辅助作用，但这个技能也存在一定的硬伤，那就是防御之后无法像往常一样立刻进行反击，这点对于长枪来说比较要命。说技能鸡肋不太贴切，实用性不高倒是真的。2.“防御强化”技能只是可以令原先无法防御的怪物招式（如铠龙的灼热射线等可以防御）变为可防御，并没有邓读者所说的那种功能。

在一起的时间总是很短暂，FAQ电台播报到此结束，祝各位玩家朋友们打机快乐！

小编寄语



雷伊

■天气终于开始变冷了，虽然在南方很难看到雪，不过由于有时温度会骤降，12月到2月之间也还是能够体会到寒冷的感觉的。每到冬天最喜欢的就是两件事：第一是大家围在一起吃火锅，第二就是吃完饭早早地钻入被窝了。不过雷伊虽然爱吃火锅，但肠胃承受能力有限，因此吃火锅也只能选择周末，否则第二天要上班的话，老是往厕所里跑还真是受不了。

■最近迷上了《机车风暴2》，戴上7.1声道的耳机来玩，那种刺激的感觉真是能让人忘了所有烦恼。据说这个系列也要转战PSP平台了，小小地期待一下。



盲先知

○最近不知怎么搞的，每天早上五六点左右就会醒，之后翻来覆去怎么也睡不着了。就算头天晚上三四点才睡也照醒不误，尤其是好不容易有个周末时想睡个懒觉，结果天刚亮就醒了，实在是郁闷。不知道这算不算是失眠？

○最近连听了两星期Blackmore's Night的歌。这个乐队名字乍一看像是个摇滚乐队，不过这支夫妻乐队的歌曲大都是中世纪的欧洲民谣风格，乐队的名字其实就是把两口子的名字放在一起而来的。个人认为最能代表他们风格的歌曲莫过于那首《The Clock Ticks On》，想轻松一下的朋友不要错过。



胧月

★期待已久的《娘たま♀》如期发售。新编入了三首歌、加长到12分半的组曲整体编排很出色，以《ライオン》结束全曲的处理方法也比较迎合自己的口味，但问题就是这结尾的《ライオン》。在终曲部分，节奏、歌词构成、音调都几乎完全相同的三段无间断快速重复产生了堆砌感。原本以为这是为了保持原曲的完整性不得不做出的牺牲，哪知回头一看原曲在这里的重复也只有两段——我认为这是蛇足。

★师太了一回：我居然一直把片雾烈火跟花菱烈火当成同一个人，这穿越程度绝对胜过日本那个要跟动漫美少女结婚的宅男。



米格

■眼看10元看电影的信用卡活动就要到期，却找不到一部自己想要看的电影，看来自己完全属于商家意料之外的优惠也无法刺激到消费冲动的无良消费者啊！

◆虽然100辑已经过去，可最近还是不断有读者为我们送来美好的祝福，再次感谢大家长久以来的支持哦！

★好玩冷笑话一则：茄子正在路上走，忽然打起了喷嚏，而且狂打不止，眼泪鼻涕直流。打完最后一个，茄子忍不住骂了句：TMD，又是哪帮人在合影啊！

☆《NDS宝典 VOL.2》锐意制作中，希望能给更多的NDS玩友带来帮助！



马修

◆这辑小编寄语俩人缺席，其中一个休年假，另一个回老家结婚——大家放心，休完假后他们都会回来的。

◆有一种物体叫车轱辘，有一种话叫车轱辘话，有一种事叫车轱辘事。其实人生就是如车轱辘一般，表面上是在前进，实际上就是那么一圈东西翻来覆去地重复着。表面上是那么一圈东西翻来覆去地在重复，实际上也是在前进着。

◆《无双大蛇 魔王再临》的PSP版不错，本人的无双之魂也由于这个游戏而觉醒了。话说这种需要长时间刷某些东西的游戏，好像更适合掌机呢。

◆最后期待下年末的《高达无双2》，以及《口袋妖怪 白金》的“大木博士的信”的下载。



▲《心灵传说》是下一个期待的掌机游戏，希望能对得起那么长时间的等待啊。

▲网上买衣服绝对是一件令人很头疼的事情，好不容易从几百件衣服里挑出个合适的款式，一旦收到东西与描述不符还要退。退东西还跟他们是大爷一样。要是都像买PS3游戏那样简单就好了……

▲做选择是一件很困难的事情，特别是没有一个明确的优劣对比时。比如同时有两个相隔不远的公交站都有车能到公司，两边来车的几率相等，你等哪一个？

▲女友语录2：男人要捧着，女人要哄着。所以我不开心的时候哄着我就好了，别老跟我讲道理。



◆《啪嗒嘭2》真是一个非常有意思的游戏，晚上躺在被握里玩还真是惬意。惟一坏处就是一玩就是好几个小时，时间就这样不知不觉地过去了……

◆生日刚过，自己又老了一岁了，猛的一想自己居然已经是奔3的人了，18岁时的我似乎就在昨天。其实每次过生日心情都不太好，可能和工作压力以及大龄青年必须要考虑的事情所困扰。唉，这就是人生啊！希望各位读者不要被我颓废的情绪所影响，呵呵，毕竟快乐的事情还是很多的嘛！



■《黑执事》的动画被万恶的原创剧情毁了，看着气质高贵的主角做出各种奇怪的动作说着超冷的台词，我脸歪泪目，还是老老实实去追漫画吧。

■休息天去了一趟街机厅，由于太久没打手生了不少，招出不来就算了，最夸张的是按键力度竟然变得跟身为"按键杀手"时一样了……

■《海猫鸣泣之时》第四个故事终于有消息了，出题篇即将结束，我已经做好被虐心的准备了。



★截稿前日自己的电脑莫名中毒挂了，不过谢天谢地的是对实际工作并未产生太大影响。说来自己最近的RP确实不怎么好，难不成需要上街搀扶老人过马路了？（笑）

★很讨厌去交小区物管费，因为收费人的上下班时间和自己是矛盾的，搞得每次去交都要事先请个假，很是麻烦。最近两次由于各种原因忘记去交费，时间拖久一点就有保安上门"催债"了，这样也好，省得自己跑。以后就每次"假装"忘记缴费，等别人自己找上门算咯。

★希望生病的婆婆能尽快好起来！



◆本月最后悔的事——看了电影版的《马克思·佩恩》。我觉得电影版简直是对这个游戏的侮辱，剧情基本是渣，剩下的只有充斥着电脑特效的空虚外壳，亏我当初还那么期待。

◆本月最悲惨的事——天气一冷早上就特别难起床，由此导致迟到的警钟终于敲响，为了不成为下一个牺牲者，只好狠下心把闹钟调早了一刻。

◆本月玩最长时间的游戏——《高达对高达》，实在太好玩了，最近每晚都要上联机平台和好友战上几局才睡得着觉，不过话又说回来，如果4人游戏时不那么卡就更好了。



◆直到最近我才明白一个简单的事实：原来打针并不是都像小时候医生说的那样"一下子就好了"，当我以为好不容易熬过一关的时候，医生竟然说："别急，还有呢。"就这样本人有生以来第一次在五分钟之内被连续扎了六个针孔，而这才只是第一天……

◆接上条，皮肉的痛苦还是小事，最可怕的是精神的折磨。以后要戒辣、戒海鲜、戒菠萝芒果、戒……这下我人生乐趣中的大部分都被残酷的现实给活生生地剥夺了。唉，珍惜健康，远离……该远离的东西。



交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

陈轶凡　昵称：小i

性别：女　年龄：15
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《最终幻想》、《动物之森》、《灵光守护者》
地址：四川省成都市郫县第二中学
邮编：611730　qq：501798633
想说的话：同志们，我一个人玩掌机无聊啊。

廖承

性别：男　年龄：27
拥有掌机：GB、GBC、GBA、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《逆转裁判》、《勇者斗恶龙》
地址：湖北省武汉市东湖高新区武大科技园创业楼4楼湖北三环发展股份有限公司
邮编：430223　QQ：6982145
Email：titanicdog@163.com　电话：13638640105
想说的话：PSP加油！

李跃

性别：男　年龄：21
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》
地址：北京市朝阳区石佛营西里21＃13—9
邮编：100025　QQ：973835215
电话：13811494813
想说的话：玩自己的游戏，让别人看去吧。

王鑫

性别：男　年龄：22
拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《胜利十一人》
地址：湖北省荆州市长江大学东校区2509信箱
邮编：434023　QQ：289679139
Email：jelly.wong@163.com　电话：13872391662
想说的话：视人生如游戏，但从不游戏人生。

郭忠冶

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《FIFA》
地址：辽宁省盘锦市兴隆台区盘锦市高级中学3年28班
邮编：124000　QQ：906461677
电话：13795050369
想说的话：生活很美妙，我爱这世界的一切。

费宁

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《机战》、《传说》
地址：江苏省无锡市崇安区广丰三村78号402
邮编：214000　QQ：616714322
电话：82265916
想说的话：我就是猎人。

罗志进

性别：男　年龄：15
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《游戏王》、《黄金太阳》
地址：广西省玉林市玉州区荔园里53号
邮编：537000　QQ：475146662
电话：2809850
想说的话：我自称最强的天才战略家。

陈嘉祺　昵称：刹那

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《高达》、《英雄传说》
地址：广东省广州市越秀区桂花岗四街十号西梯402
邮编：510400　QQ：823626927
电话：86233440
想说的话：希望交多一些游戏朋友，一起交流吧。

梁卓坤　昵称：Vergil

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《山脊赛车》、《秋之回忆》
地址：广东省肇庆市端州区肇庆市第一中学高二(9)班
邮编：526040　　QQ：498905238
Email：498905238@qq.com 电话：0758-2507725
想说的话：没啥，就想露个脸。

王轶　昵称：逍遥子

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《魔法工厂》
地址：浙江省湖州市吴兴区道场乡道浜村青山坞26号
邮编：313000　　电话：0572-2180996
想说的话：我在想为什么PSP-3000出得这么快，明明PSP-2000才出了一年……

陈家杰　昵称：小杰

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：很多
地址：广东省东莞市石龙镇新园路409号
邮编：523323　　QQ：786729462
电话：86829022
想说的话：我想成为小编。

邓兆伟　昵称：夜雨

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：全被收了
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《英雄传说》、《罪恶装备》
地址：广东省佛山市顺德区乐从水藤新街接麟一巷3号
邮编：528316　　QQ：594593422
Email：594593422@qq.com　电话：13823431515
想说的话：PSP-3000和NDSi，我来啦。

卞弈　昵称：小弈

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：好游戏都喜欢
地址：河北省唐山市路南区唐山二中高二5班
邮编：063000　　QQ：523020093
Email：523020093@qq.com　电话：15833566357
想说的话：祝大家打机愉快。

陈柄志　昵称：陈子龙

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《山脊赛车》、《雪割之花》
地址：河北省秦皇岛市海港区东环里16-2-1
邮编：066000　　QQ：949822350
Email：949822350@qq.com
想说的话：游戏，也是衡量一个道德水平的工具之一。

黄卫洪　昵称：飞洪

性别：男
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《恶魔城》
地址：广东省东莞市沙田镇西太隆渡船洲村
邮编：523992　　QQ：415192808
Email：jesuspm@163.com　电话：0769-88691515
想说的话：努力工作，开心游戏。

杨剑　昵称：星之卡比

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：GBM、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址：浙江省永康市九铃中路2002号一幢二单元303室
邮编：321300　　QQ：281714501
电话：0579-87121851
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

刘为良　昵称：DK

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《怪物猎人》
地址：山东省济南市闵子骞路94号山东电力咨询院宿舍15-3-501
邮编：250013
想说的话：来吧，游戏时间到了。

孙岩　昵称：宠神

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》、《游戏王》
地址：北京市海淀区永定路70号514楼3单元10号
邮编：100039　　QQ：326624268
Email：326624268@qq.com　电话：68765005
想说的话：加我。

天下聚会



上期杂志中我们报道了"天下聚会之深圳UCG小编次世代见面交流活动"。这是UCG小编第一次来到"天下聚会"，也是我们走进读者，听取玩家心声的重要一步。近日有不少读者反映聚会报道内容中怎么没有编辑的感言呢。为此我们3位参加天下聚会的小编特地借此机会谈谈个人参加聚会的感想。

文 ACE飞行员



很高兴"天下聚会"给了我一个难得的机会，可以与深圳玩家面对面直接交流。活动刚开始的时候，大家还有些拘谨，不过大家都是玩游戏的朋友，因此三言两语之后立刻就熟悉了。我带去了单位的PS3，现场演示了一些视频和游戏，也打开了大家的话匣子。有好多人都拉着我说了很多他们的看法和意见，特别要感谢的是笛音朋友对NDS报道的大力建议。此外现在也派发了读者意见调查表，大部分人都填过了，在此向大家的热心表示感谢。还有不少人问为什么《游戏机实用技术》的其他编辑没来，尤其是多边形为什么没有来，看来多哥的人气还真是旺啊（当时多边形在上海主持音乐会）。令我感动的是专门有位朋友对我说："你不要因为大家都问多哥而生气啊，如果你不来的话我们问得会更多。"虽然知道这是在安慰我，但是我听了之后还是觉得很舒服。（笑）

会场上还举行了一些游戏比赛，可惜本人对于掌机上的联机游戏实在不擅长，惟一一个电视游戏《PES 2009》我又不玩，因此只能做一名看客。不少人都投诉说为啥不带《灵魂能力Ⅳ》来啊，令我心里大喊失策。下次见面定然会带更多的游戏来的。

一眨眼一天工夫就过去了，感觉时间过得相当快，不过我脑袋里还装了一大堆意见有待整理和消化。未来还请大家多多捧场啊！



这次能够参加深圳"天下聚会"，真的是十分荣幸的一件事，这也是火云来编辑部的这两年时间里，第一次有机会与读者在这么近的距离进行交流，这次的聚会之行让我感触良多。其实得知当天参加聚会的玩家和读者将近百人，我们自然不会错过这次难得的交流机会，去之前我们就在编辑部打印了足够的调查问卷。这些调查问卷是我们杂志以及栏目今后改版的重要参考，当然，在现场收集的意见是更为重要的。

虽然这是火云第一次参加玩家的聚会，但是到会场不久便被现场玩家们的热情带动起来，其中一位"大叔"声嘶力竭的演唱让我印象深刻，这才是青春呀！我们从编辑部带来的PS3内装有不少游戏影像以及试玩，这也成为了当天比较受欢迎的项目之一，经我们了解之后得知，当天参加聚会的玩家当中

拥有次世代的并不多，由此也可以看出次世代在国内的普及率其实并没有我们想像中的那么高，我们在杂志上普及次世代游戏的道路还任重道远，目前来看还是要把重点放在为读者带来更多的次世代游戏情报。与次世代相反，几乎每个参加聚会的玩家都拥有至少1台的掌机，也有读者在交流时给我们提出了要求增加掌机游戏的内容，我们在聚会结束之后也对此进行了讨论，掌机游戏以及掌机相关的消息肯定会成为今后杂志着重报道的内容。



在深圳聚会组织团队的辛勤付出下，深圳“天下聚会”终于在11月2日成功举办了。办一场好的聚会确实不容易，这是我的一个最深切的体会。光是选场地就需要投入了不少的时间和精力，好在最后终于搞定了。从早上10点半聚会正式开始，直到下午6点聚会的玩家才陆陆续续离开。等大家离开之后，深圳聚会组织者们还要清理自己带来的主机、各种线材、场地宣传用展架等等，真让我感觉到承办一场聚会确实要有点奉献精神才行。作为“天下聚会”负责人，虽然会觉得承办聚会的辛苦，不过能看到这样热闹的场面，看见大家对游戏的热情，那颗沉睡的心顿时仿佛又被唤醒了一样，而现在聚会的情形我还历历在目。在本次深圳聚会中，我们迎来了一位年仅12岁的小女生，她是全场年仅最小的一位玩家。当我问她是怎样知道本次天下聚会的，这位小妹妹很不屑地回答道：“当然是看UCG晓得的咯。”天啊！UCG居然还有这么小的读者支持，一时间让我说不出话来。聚会当天，这位小玩家对《小小大星球》表现出了极大的兴趣，自己站在电视前足足玩了40多分钟。由于篇幅的限制，还有许多点滴的聚会花絮无法在这里呈现。今后将有更多小编来到聚会现场，来到玩家中间，看我们的进一步行动吧。

天下聚会 辞旧迎新跨年活动召集中

不知不觉，2008年即将离我们而去。天下聚会在2008年中得到了进一步的成长，特别是在五一、十一等长假期间更是“天下聚会”高峰。今年的圣诞，明年的元旦都是举办“天下聚会”的好日子，那么现在就让我们行动起来组织属于玩家自己的特别圣诞和元旦吧。天下聚会，下一站就在你身边。

圣诞、元旦，大家一起来吧！

上海·天下聚会·12月13日
主题：掌机游戏联机比赛
论坛报名地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-726445.aspx

申请举办“天下聚会”报名方法

1. 发送邮件到：lujuhui@vip.163.com
2. 发送邮件到：ucg@ucg.com
3. 登录Levelup论坛，发短消息给“UCG－Ace飞行员”

掌机王 自由谈

栏目主持 马修

年末是游戏大作不断涌出的旺季，这个火热的2008也不例外。本辑“自由谈”刊登的第一篇作品，就是《女神侧身像 负罪之人》的角色剧情简析，通过本文，相信大家会对游戏的故事更加深一层了解。第二篇则继续选登“100辑有奖征文活动”的优秀作品。此外，“玩家点评”栏目也恢复了，各位有心得有想法就尽管投来。

悲剧再临
——《女神侧身像 负罪之人》角色剧情简析

文 古梓



最近这段时间笔者几乎都把时间花在了《女神侧身像 负罪之人》上了，和之前期待不同的是，本作的主线剧情其实很简单，反倒是众多支线剧情设计得相当巧妙，而且简直可以用“无一幸免”来形容这些角色的最终结局。悲剧，似乎已经成为了这个系列的一大特色，于是乎，笔者冒出个念头，想把游戏中众多处理得看似支离破碎实则却又始终紧密联系在一起的众多悲剧剧情做一个大概的整理和概括。

暗杀者父女

被追杀的谢莉法是主角威尔弗雷德害死自己好朋友安塞尔后第一个遇到的同伴，这个女孩总给人一种天真浪漫的感觉，仿佛在她的脸上你永远都看不到一丝的忧愁。因为厌倦了情报部队（其实就是暗杀组织）毫无目的的杀人，所以她离开了组织，本想着可以亲身见识一下更加广阔的世界，不过情报部队的人却不会让她如愿。而在这一拨拨追杀的人中，竟然还有她的父亲洛斯威尔。

洛斯威尔并不是一个擅长表达自我情感的人，当年为了让刚刚出生的谢莉法能够活下去，他做出了一个痛苦的决定，放弃了死选择了苟且偷生加入情报部队。在谢莉法眼中，从小就把自己丢在情报部队的这个男人根本就不是自己的父

亲，根本就没有尽到一天身为父亲的责任。可就是这样的父亲，却在最后选择了牺牲自己成全女儿。直到那一刻，洛斯威尔才真正明白女儿的心思，谢莉法其实从一开始就知道父亲的苦心，但作为他的女儿，谢莉法却无时无刻不渴望着能够得到父亲哪怕多一点点的关爱。

农民反乱军

阿尔托利亚王国本来是大陆三大强国之一，可惜国王驾崩后这个国家就开始卷入无尽的动乱之中。受饥荒和战乱的影响，很多老百姓都快活不下去了。这时候，在一位名为娜塔莉亚的女子领导下，农民们团结在一起组成了一支为了生存不得不和国家抗争的部队，这就是农民反乱军。

比较意外的是，作为邻国的威尔诺亚王国居然会出兵支援农民反乱军。这其中就有身为军人的阿捏斯特以及后来作为后方支援加入的阿捏斯特的好战友达利乌斯。不过他们都把一切看得太简单了，威尔诺亚王国根本就不是有心要帮助农民，而是希望借助农民的反抗加速阿尔托利亚王国的内乱。为此，需要狠狠刺激一下农民军，所以便指派了达利乌斯执行秘密暗杀领导者娜塔莉亚的任务。

结果达利乌斯失败了，“军人以服从命令为天职”这句话一直是他的信条。不过那一刻他迟疑了，为了国家的目的滥杀无辜，他内心承受的痛苦无人知晓。就在他犹豫不决的时候，曾经的好友阿捏斯特却将他看成了一个为了出人头地便可以拿别人的性命去主子那里邀功行赏的小人，全然不知道这一次暗杀任务无论是成功与否，知晓内幕的人全部都要死的事实。达利乌斯在这时候只能有一个结果，那就是选择自裁。

明白了一切梦想不过是泡影的娜塔莉亚决定去自首，希望靠自己的生命可以换取农民们继续活下去的权力。可惜的是，在刑场上表现得大义凛然的她得到的却是一个近乎绝望的真相——军队并没有放过那些停止抵抗的农民，而是对他们进行了惨无人道的虐杀，自己的牺牲反倒害死了他们。最后，就连前来劫法场的阿捏斯特也被杀死。

杀死阿捏斯特的人是一对佣兵姐弟米蕾由和米歇尔，他们两人年纪轻轻就已经可以肆无忌惮地横扫战场，并且视人命为草芥，就是对着投降的敌人也毫不留情。“你是大人却这么小看战争”、“如果怕死一开始就别发动战争！”没人知道他们的想法，仅仅是在单纯地享受着杀戮的快感，还是在以这种近乎变态的方式报复些什么。

“我们从小时候开始就一直在道歉，却从未得到过任何原谅，大人们全部都很狡猾！”姐弟的话隐约中让人听出了一丝伤感和无奈。他们不光杀死了阿捏斯特，最后更毫不犹豫地杀了娜塔莉亚。看不到悲伤，有的只是困惑，为什么这位女子，会为了救一个死了的男人而丢掉自己的性命？他们无法理解。

如果仅仅是杀死一个陌生人，或许这根本就不能算是悲剧，然而这对姐弟亲手杀死的人却是他们的亲生母亲。十二年前娜塔莉亚生下了这对姐弟，但是当时她实在太贫穷了根本无力抚养他们，所以只得将他们交给了孤儿院，再去的时候，却被告知姐弟俩失踪了。也许就是这么一种血浓于水的亲情，让十二年后娜塔莉亚在第一次见到这一对姐弟时有种似曾相识之感：“如果他们还活着，也许现在就是你们这样吧。”娜塔莉亚并不知道，所谓的孤儿院居然在背地里贩卖人口，当初作为姐姐的米蕾由知道了这个真相后才不得不带着弟弟米歇尔离开。为了活下去，他们便到处偷取战场上的残留物资，并被一个好奇的佣兵教导了一些剑术的入门。对于得到了生存力量的他们来说，内心却仍旧幼稚，甚至根本没人教导他们最起码的善恶观。命运的悲剧，让母亲和自己的儿女相见，却以这种十分残忍的方式了结了这段感情。没有人会悲伤，也没有人会记起，因为他们根本从来就不认识这张陌生人的脸孔。



宫廷内乱

宫廷魔术师，曾经是许多人梦寐以求的职位，位于宫廷魔术师之首的魔术师长更是许多人争夺的对象，这其中就有一位为了复兴曾经是名门现在却被剥夺了一切的家族而伪装身份进入宫廷，为达目的可以不择手段的魔术师法内尔。

一切的契机就是那起魔术事故，在事故中宫廷魔术师长森纳尔不幸死去，于是法内尔故意捏造事实，将事故说成是暗杀，并且让同为森纳尔徒弟的两个魔术师罗莎和丽泽洛特成为杀人疑犯。不仅如此，他还暗中设计，让这对曾经情同姐妹的魔术师相互猜忌，最后更双双被逐出了宫廷。没有了竞争对手，魔术师长这个位子对他来说简直就是唾手可得。为了继续巩固自己的政绩，他力主名门霍恩家加入宫廷战争，却被霍恩家少主巴尔玛拒绝了。只要战争的范围不至于扩大，就可以相应减少不必要的牺牲。这道理在法内尔眼中根本是不可原谅的，先前为了逼巴尔玛加入战斗，法内尔甚至秘密设计害死了他的弟弟尼可拉斯，就这样他还是没办法达成自己的目的。也许这里面的确有仇恨存在，当初法内尔的家族的没落和霍恩家的见死不救脱不了干系。不过更多的是对国家前景的担忧，霍恩家不参战势必使这场战乱持久化，到时候国家就彻底没救了。当务之急是尽早选出新的国王，为此，法内尔不得不选择杀死巴尔玛。尽管巴尔玛曾经是自己的好友，可为了国家，他的死却是必需的。

罗莎和丽泽洛特呢？虽然同为杀人疑犯，受到的待遇却是千差万别。罗莎离开宫廷后继续周游各地医疗伤患，救助穷人，因此得到了“圣女”的称号。丽泽洛特得到的却只有罪名和蔑视，于是这个女子内心的仇恨越发扭曲起来，“不管我怎么努力，都只有罗莎得到疼爱，罗莎的存在破坏了我的一切……憎恨罗莎、憎恨国家、憎恨宫廷，只有这样我才能看到生存下去的意义！”为了向自己憎恨的这一切复仇，她杀死了负责传信的使者，更企图杀死王子，借以让王国内乱白热化。

“即使报了仇也不会得到任何救赎”、“活下去所必需的并非是憎恨也不是悲伤，而是相信未来的力量。”圣女罗莎总是用自己纯洁的内心拯救着世间的人民，不过谁都不知道在这么一位圣洁女子的内心其实也存在着仇恨，一种连她自己都无法遏制的对丽泽洛特的恨意。这股恨意直到遇上丽泽洛特，并且被她亲手烧死了重要书信并说出“这个国家将会陷入战乱，而这一切都是因为罗莎你的无能”之时终于彻底爆发出来了。她用自己最后的力量杀死了这个曾经是自己好友的丽泽洛特，圣女的面具之下流露出的又是另外一种程度上的悲伤：“就算被仇恨驱使着杀人，最后能留下的也只有无尽的空虚和羞耻的心。”

名门霍恩家



作为阿尔托利亚王国的武术名门，霍恩家一直都是有负盛名的，自从尼可拉斯战死并且被女武神收为英灵后，这个家族更被称为“和女武神有缘的一族”。在外人看来，这是极其荣耀的事情。不过在霍恩家中，却几乎没人这么想过。“死有什么荣誉可言，只有活下去才是荣耀的！”面对主角威尔弗雷德的质疑，巴尔玛只有苦笑。家族的教义，一直就是要求他们为国而战，无上荣耀——然而当亲人死去的那一刻，他才恍然大悟，这些所谓的荣耀是多么的虚伪。不愿意看到再有亲人死去，所以他坚决不参战，可最后却迎来了自己父母的战死。

“自由地活下去，不要在意体面，从霍恩家的咒缚中彻底解放吧。”面对老父亲最后的遗言，巴尔玛悲痛欲绝，更令他疯狂的是女武神的再次出现。即使面对他近乎乞求一般的“不要，求求你，别带他们走，不要再带走我的家人了！”可家族三人都是被女武神选中的名

门望族，这是何等的荣耀。现在的巴尔玛，已经不可能再欺骗自己。

这里还存在着另外一条线，同样的，霍恩家失去了次子尼克拉斯。武人不能有眼泪，作为妹妹的菲奥娜并没有哭泣，她觉得自己的哥哥死得极其光荣。一直以来所受的教育让她在葬礼上面对父母的痛哭流涕而感到丢脸，更让她对哥哥巴尔玛一直不参战的决定无法理解，武人离开了战场还能干什么？倔强的她最后终于得偿所愿了，死去的她也被选为女武神的英灵，然而再次失去亲人的悲痛使得巴尔玛内心彻底崩溃，他根本就无法承受这个现实。到这个时候，作为其父母的奥玖斯特和莱茵希尔蒂才真正明白所谓名门的背后是何等的悲哀。

“尼克拉斯和菲奥娜只是因为被女武神看中了，否则他们根本就不应该会死。女武神是死神！”抱着这种仇恨，他们决定跟着威尔弗雷德上战场，为了终有一天能向女武神报仇。

真相

主角威尔弗雷德曾经有位值得骄傲的父亲塞奥多尔——一位骁勇善战的佣兵。可命运却无情地捉弄了这一家人。父亲战死，家里失去了惟一的经济支柱，母亲整天沉浸在痛苦之中，甚至连妹妹的身体状况发生变化都没有来得及发现。结果，妹妹因为营养不良而过早的去世更让母亲再次陷入绝望和悲伤之中。她没有办法原谅自己，最终精神失常，记忆永远停留在了和丈夫相遇的那一段美好时光。是女武神带走了父亲，是女武神彻底毁了这个家。这个信念使得威尔弗雷德选择背井离乡以佣兵的身分走上战场，内心渴望着有一天能够手刃女武神之个仇人。

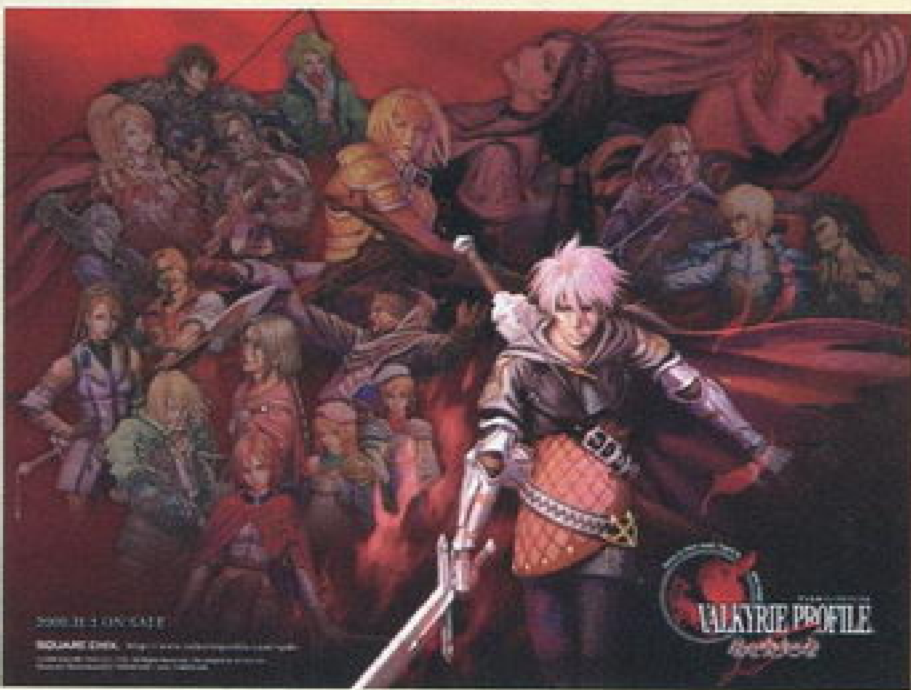
一切就是这么巧合，本来威尔弗雷德已经死了，这时候女武神蕾娜斯想收他为英灵，却被其父亲塞奥多尔所劝阻，他不希望儿子也走自己的老路，他希望女神可以让儿子迎接新的生命。

即使是死，威尔弗雷德内心对女武神的憎恨也从未消减过，这正好引起了冥界女王赫尔的注意，所以她和他订立了契约，赫尔给予他足以和女武神抗衡的力量，但如果一年后他仍旧无法复仇，那么威尔弗雷德的灵魂将会永远堕入冥界，为此还特别派自己的使者艾莉丝负责支援和监视。

所谓负罪之人，讲的就是主角。他不仅需要用“女神之羽”背负起害死同伴的罪名，更必须承受死去同伴的罪，只有不断积累罪，才能让“女神之羽”成为斩神之剑“咎人之剑”。为了协助主角完成心愿，艾莉丝甚至不断在暗中操控一切，为主角铺垫出一个最为合适的内乱战场。

所谓阿尔托利亚王国内乱，表面上看来是因为国王的驾崩而群龙无首，大王子兰格雷因为其母亲是第二王妃而沦为第二王位继承人，二王子克里斯托弗却因为是第一王妃所生而优先享受王位继承权。结果两大强国分别支援两个王子，国家被迫分成了两派，这才有了战乱。没有人会知道，在幕后煽阴风点鬼火的人正是这位对主角毕恭毕敬的女仆艾莉丝。诱使两大王国帮助王子，并用导致误解的方式阻止了彼此间的和平会谈，这些都是她的杰作。

比起那个看似中庸的完美结局（主角放弃仇恨，安塞尔鼓励他继续活下去，并替其父亲传话“修好八音盒”。最后主角修好了八音盒，母亲恢复记忆。）最为悲剧的结局自然是主角在疯狂仇恨的内心摧残之下终于杀死了女武神蕾娜斯。不过他万万没有想到的是，这一切只不过是赫尔一时心血来潮玩的一个游戏。实际上，就算得到了“咎人之剑”，威尔弗雷德也杀不死女武神蕾娜斯，因为蕾娜斯无论倒下多少次都会重新觉醒，主角所能杀死的只不过是她物质化的那个肉体而已。现在的蕾娜斯仅仅是陷入沉睡，然后以人的姿态诞生，并最终会再次转生为女神，这就是瓦尔基里系统。无论结果怎样，威尔弗雷德的灵魂是注定要永远堕入冥界的。



随后奥丁的话颇有“前传”类剧情的意味：“女武神居然和人一样懊恼，一样悔恨。重复人和神之间的转生，使得女武神成为可以理解人心的极其重要的存在体。但是无论是蕾娜斯，还是希尔梅莉亚，都和人类走得太近了。下次召唤蕾娜斯的时候，不需要她作为人的记忆，只要让她记得带回英灵的职责就行。”仔细一看，这不就是当初一代导致蕾娜斯命运转折的一个伏笔吗。

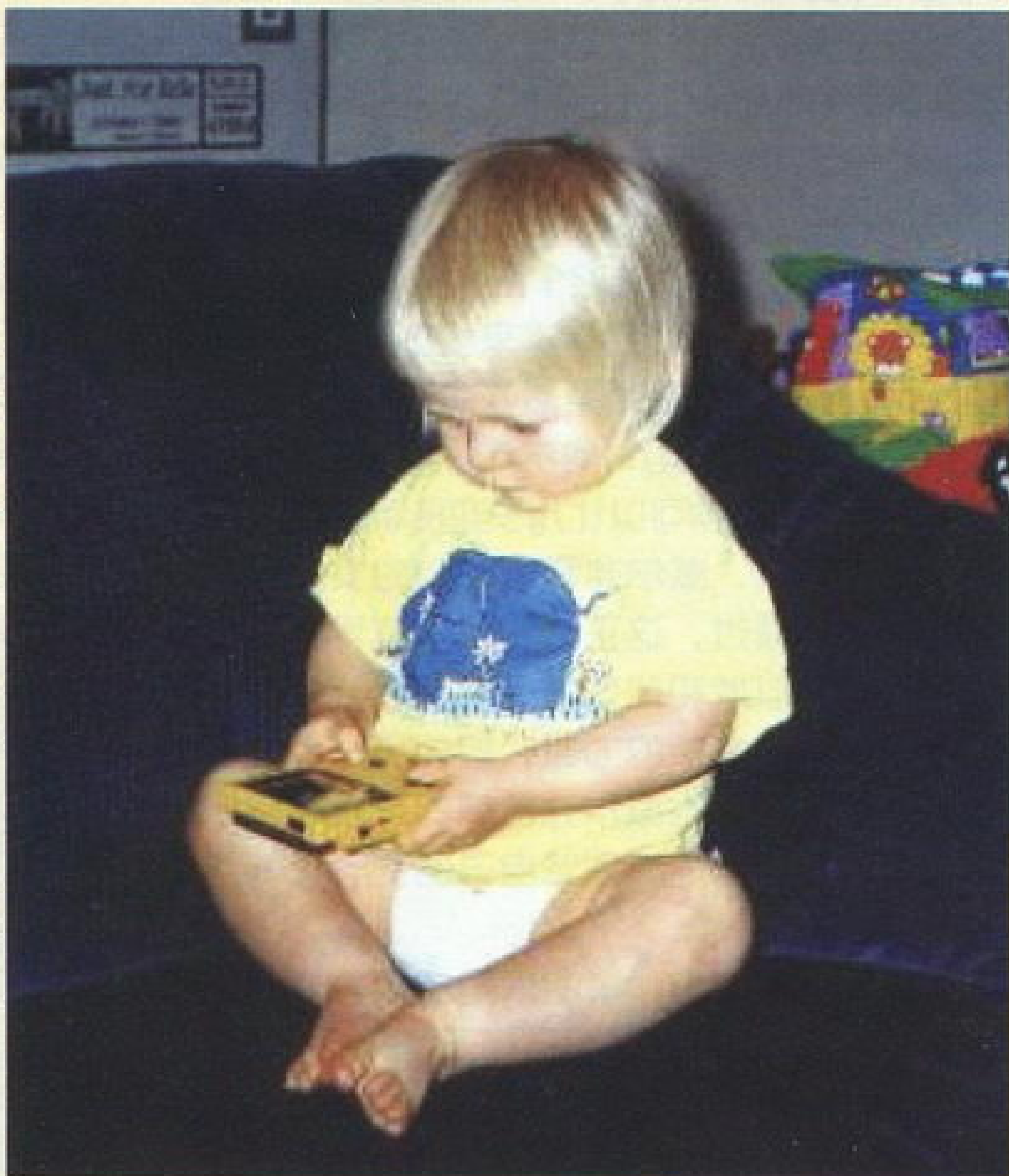
我的还梦历程

文 战犯

每个人都有自己的梦想，有的人梦想当诗人、作家，也有人梦想得到玩具、游戏机之类的东西，总之梦想就是一个目标，犹如一盏明灯给我们指明了奋斗的方向。当梦想实现后，此梦亦成了回忆，偶尔一个人发呆时会忽然想起，从前奋斗的那些经历在脑海中一一浮现，令人久久不能忘怀……

梦随GB

小孩子们的天性大多是爱玩、好奇，我也不例外，碰到感兴趣的新事物总是要“研究”一番，不过结果基本是不了了之。上二年级时，一次我与好友吴在院子里玩耍，忽然看见一小孩，手中拿着个方方正正的东西埋头苦干，我们便好奇地凑过去看——那东西上显示着美丽的游戏画面，虽然黑白，但在我心中留下了深刻的印象，这时吴对我说，他爸爸要去香港，也会给他带来一台游戏机，而且比这个好……“要借我玩玩啊。”我说道。



果然，不出一个月，吴来我家玩时拿出了一台方方正正的紫色游戏机，一开机，屏幕上出现的是精美的彩色画面！“神奇宝贝！”我叫了起来，吴满意地点点头后告诉我，这个机器叫GBC，是彩色的GB，之后借我玩了一下午。我的内心被GB给占满了，再也不是以前那样的一时好奇，我是天天想，日日想，夜夜想，GBC这个东西弄得我心神不定。

从那以后，我便天天盼着与吴玩，并希望他带GBC来，有时他会带给我玩玩，但时间不长；有时没有带，我便非常失望，不过嘴上没说出来。某日我问他GBC多少钱买的，得知要数百元时，我的脑袋像被铅块砸了一样。我知道父母不会同意，但还是硬着头皮去和他们说我想要一台——父母非常气愤，不仅没给我买，更不让我借来玩，我的心情顿时跌到了低谷。

在以后的日子里，我幸运地看到了GBC的尺寸规格，一时兴奋难以言表，我想到一个“绝妙”的办法来满足我的好奇心——做GBC模型，经过两天的敲敲打打，一台由废纸做成的GBC模型就诞生了！但是一个月后，激情就没了，我终于决心买一台真正的GB了，数百元对我来说是一个挑战，于是我开始卖瓶子报纸，看着那微薄的收入，加上要升初中，我只好狠下心来放弃了梦想。

结识《掌机王SP》



由于我每天放学经过游戏专卖店时，都要在那里看上几眼，哪天没看到心里就痒痒，从初一到初三，我不知道多少次被店员骂，也不知多少次被赶到路边，但在我的掌机梦实现前，我是不会放弃的，哪怕只是望上几眼。

一次去培训班补课时，我无意间发现了一本关于掌机的书籍，便迫不及待地翻看起来，一心沉醉其中，看完后感到非常惬意，一看书名，是《掌机王SP》，第54辑，以后，我就牢牢记住了"掌机王SP"这个名字，虽然我很想买下去，无奈当时正是中考冲刺阶段，口袋里的铜板也少，让我无法去实现。

挑灯夜战、早出晚归，家长的句句教训和老师的谆谆教诲，让大家个个感到身心疲惫，成绩好的怕被命运捉弄，成绩差的更是为底子差忧虑不已，可就在这么一个环境里，我依然精神抖擞，因为有那本《掌机王SP》陪伴着我，累时我会看看"掌门人"里的读编交流；脑袋里想小P时，我就翻到米格的小P系统详细介绍那里去解馋……

终于，我如愿地考上了重点高中，是《掌机王SP》，给了我莫大的帮助和力量！

圆梦

中考结束后，我迎来了人生第二长的一个暑假，父母为了奖励我，让我在电脑和PSP之间二选一。当时我真是难以取舍，PSP是我多年的梦想，电脑则是生活中必不可少的工具，在一番激烈的思想斗争后，我选择了电脑——这个暑假并不爽，因为我心中始终有一个结没有打开。

时间如泥鳅般从身边滑过，高一新学期，一个新的世界、一个新的集体出现在我的面前，一切都变了，惟有我对小P的那份执着没有变。转眼到了下学期的5月份，我不慎摔伤右腿胫骨，住院了。



在那疼痛难忍的日子里，父母为了安慰病床上的我，竟然给了我一个莫大的惊喜——一台PSP-2000！看见PSP时，我哭了，父母给我看病已经花了那么多钱，为了安慰我又买了PSP……就这样，我的重要道具兼四年梦想PSP，终于入手了。

写在最后

从GB到PSP，从小学到高中，从8岁到15岁，不知不觉中，掌机之梦已经陪伴我走过了7个春秋，期间我幸运地遇到了救星《掌机王SP》，出院后我就一直支持这本书到现在，虽然时间并不长，但却饱含了我对《掌机王SP》的无限情感。如今《掌机王SP》迎来了100辑生日，希望我的拙文能为《掌机王SP》助兴。最后祝《掌机王SP》越办越好！



新世纪福音战士 绫波育成计划 with 明日香补完计划

NDS ◆Broccoli◆SLG

“冷饭虽冷，五脏俱全。”这，就是我对本作的一句话评论。作为一个在ACG响彻云霄的动画，《EVA》的影响力并没有随时间的消逝被人遗忘。相反，越来越多的复刻、重制是它人气剧增的证明。游戏界的《EVA》好像除了《超级机器人大战》外也就那么几部专属作品，而这其中，以当红女主角凌波丽为对象制作的《凌波丽育成计划》无疑是评价最好的。这也成了它为什么能够被反复复刻的原因。

虽然这款游戏最早是PC版本，但在很多玩家眼中，无疑是只有在PS2版里加入明日香育成计划的复刻版方才是最完整的。本次的NDS版也是此作的复刻，但由于NDS触摸功能的关系，操作起来更接近PC版。比较厚道的是，游戏完整保留了游戏的语音部分，这让之前还在担心厂商为了NDS卡带容量一定会做出语音删减的笔者感动不已。想必EVA和凌波女神迷们在看到那双屏播放的开场动画，听着原汁原味和吉他钢琴版的《残酷的天使纲领》时已经被感动到了一塌糊涂了吧。而游戏中最最让FANS心动不已的部分——和心中的女神每天生活在同一个屋檐下也因掌机的便携性得到强化，这次可真是名副其实的“到哪里都在一起”了。

个人感觉本作是那种少数直奔主题的简单游戏之一。这类游戏没有复杂的剧情，没有太多大起大落的恩怨纠葛，玩家只需和凌波丽或明日香过普通人的生活，时间到了再顺便去打打使徒，很容易上手也很容易继续玩下去。很多地方还友好地借鉴了《心跳回忆》，这也使得游戏的耐玩度大大提高。这样的游戏，休闲而不失内涵。如果你还对其凌波的微笑不免疫的话，不妨抛下见冷饭就排斥的成见，华丽地加入进来吧。



评论人：OID SAW　评分：7

超级猴球DS

NDS ◆SEGA◆ACT

喜欢SEGA，在MD的时代里，SEGA的游戏给了小翔太多难以磨灭的记忆。虽然SEGA的硬件屡次在主机大战中折戟沉沙，但是SEGA的硬派游戏风格却至今仍让SEGA饭们顶礼膜拜。“《超级猴球》系列”可说是SEGA游戏硬派风格的一个体现。



乍一看，这款画面风格可爱、角色造型乖巧、音乐轻松休闲的游戏会给人以简单幼稚的错觉，但相信只要你一上手，这样的想法很快就会烟消云散，这是一款不折不扣的SEGA游戏！游戏的难度很高，怎样个高法呢？制作者在你打通每一个大关卡后就为你准备了通关STAFF，显然没指望你能够完全通关以至于无情地PASS掉含辛茹苦的游戏制作者们。但和欧美动作游戏的那种会给人强烈挫败感的“难”不同，本作的难度处理极具人性化：在某个关卡中卡住了，没关系，游戏专门制作了一个练习模式供玩家反复挑战研究一些难度极大的关卡。另外，出色的物理引擎更是能够利用关卡平台的高低差产生各种邪道打法，而且你还能够像《应援团》一样，将其过程保存下来，用REPLAY的形式进行回放。除了难度，细节上的各种处理值得称道。

“《超级猴球》系列”第一作是在NGC平台上推出的，由SEGA知名制作人名越稔洋亲手打造，其后转战PS2、GBA等各平台。但真正被国内玩家所熟知，还是在NDS和Wii上的两大异质操作平台上。小翔也觉得只有这种异质操作，才能更加体现游戏的精髓，因为游戏本身操作很简单，玩家只需要控制猴球在一个三维平台上移动到终点，而异质操作对这样的游戏方式来说，有着更强的游戏体验感和代入感，比单单握着游戏手柄控制好太多了。如果你还没体验，就赶快拿起触控笔试一试吧！

评论人：翔Lotus　评分：8

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



中国玩家自己的
年度游戏评选活动！



TV GAME大赏

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由黑角公司全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：   

2007年岁末，首届"TV GAME大赏"活动成功启动，其中"玩家评选部分"吸引了超过十万中国玩家参与，在他们投下的超过十四万张选票里，饱含着我们中国玩家对电视游戏的款款深情，也标志着"TV GAME大赏"成为首个完全属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单！

辞旧迎新，继往开来，2008年度"TV GAME大赏"又将再度启航！我们希望有更多的中国玩家参与到我们的活动中来，投下我们中国玩家自己的一票！只有您的亲自参与，这个属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单才会更加权威，更加具有活力！为了感谢大家的热情，我们联合黑角公司为大家准备了比去年更多的礼品以作答谢，区区薄礼，不成敬意，重在参与！

一、评选范围

2008年1月1日起至2008年12月31日止期间发售的所有家用机与掌机游戏均在本次活动的评选范围，具体提名名单请参考随总216期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及本辑《掌机王SP》附送的选票。

二、投票方式

随本辑《掌机王SP》附送的选票上详细罗列了各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏(每个机种最多限选三款游戏)，并在规定时间内(以当地邮戳时间为准)将选票寄回指定地址即可。

另外，您还可以登陆www.levelup.cn网站，在"TV GAME大赏"指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。(投票页面预计将在12月10日左右上线，具体请关注网站相关新闻。)

三、活动流程

2008年度"TV GAME大赏"评选活动将历时两个月左右，"TV GAME大赏(玩家评选部分)"的选票随总216期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及本辑《掌机王SP》附送，其评选结果与中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及同时期的《掌机王SP》上。同时玩家也可以通过www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

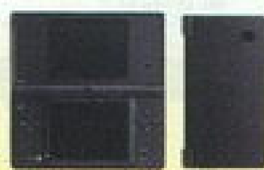
四、奖品设置

一等奖 5名



次世代主机任选一台

二等奖 5名



NDSi主机一台

三等奖 5名



PSP-3000主机一台

参与奖 200名



UCG十周年纪念T恤衫或LU纪念T恤衫 一件

纪念奖 300名



黑角产品纪念奖

为心爱游戏投一票 赢次世代主机一台

注：本声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。
本次活动最终解释权归主办方所有。



黑角™
热门电玩周边品牌

装备你的装备！

www.blackhorns.com





TV GAME大赏

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动
本活动由黑角公司全程独家提供赞助

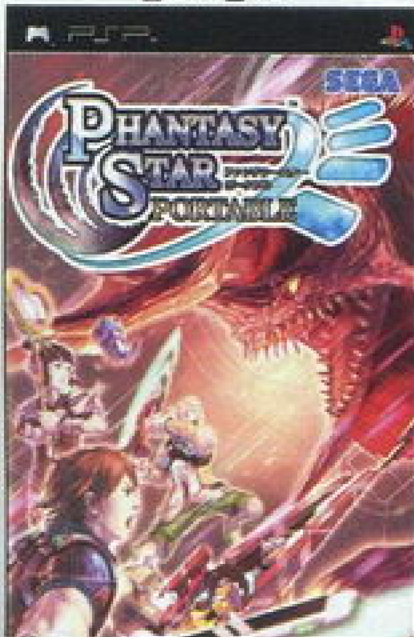
掌机部分提名



PSP

梦幻之星 携带版

■SEGA ■RPG



本作基于《PSU》及其资料片移植而来，加入原创故事模式并大幅强化装备收集。

无双大蛇 魔王再临

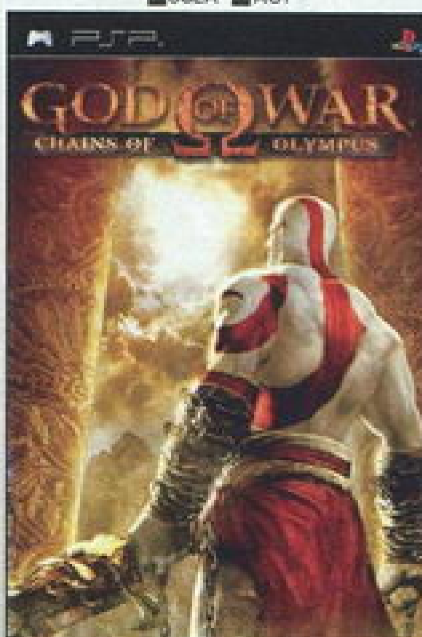
■Koei ■ACT



更多的原创人物，更完善的系统，无双大混战在PSP上再次展开。

战神 奥林匹斯之链

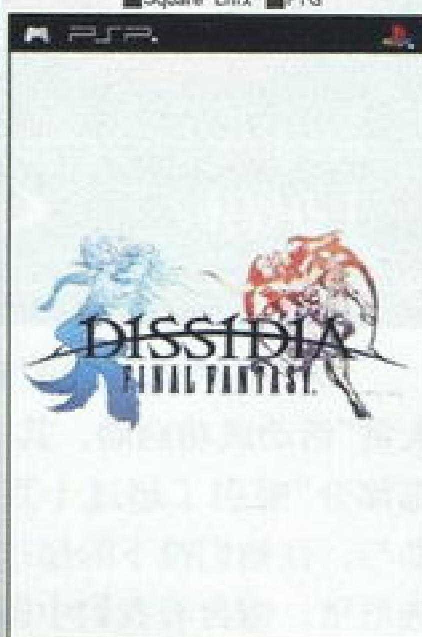
■SCEA ■ACT



史诗级动作巨作登陆PSP平台依旧光彩夺目，赞美之词无须赘述。

异说 最终幻想

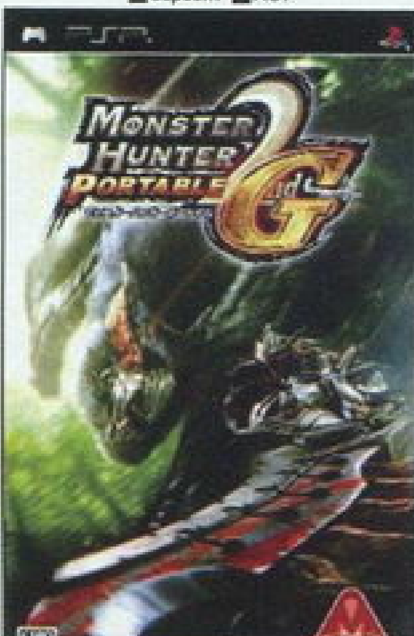
■Square Enix ■FTG



集结了历代《FF》中的人气角色，虽是对战作品，但融入了丰富的角色扮演元素。

怪物猎人 携带版 2nd G

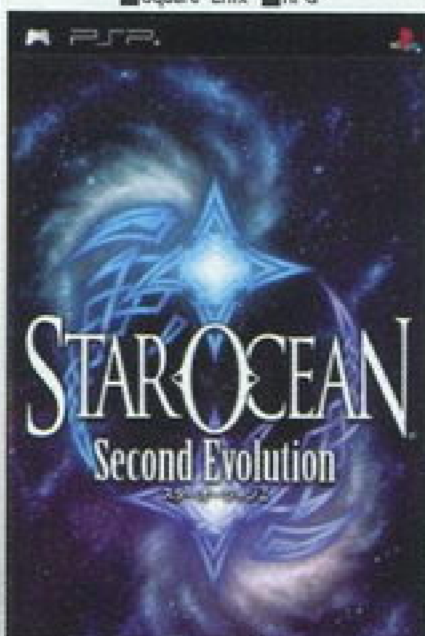
■Capcom ■ACT



基于《MHP2》制作的资料篇，加入了全新的舞台和怪物，收录武器数量为前作的两倍。

星之海洋 二次进化

■Square Enix ■RPG



移植PS版原作的基础上，加入了全新的动画、主题歌，人设和声优大换血！

机动战士高达 高达对高达

■NBGI ■ACT



大人气街机游戏的PSP移植版，收录了历代《高达》作品中的代表性机体。

超级机器人大战A 携带版

■NBGI ■S・RPG



GBA经典作品《超级机器人大战A》的重制版，画面表现有质的飞跃并加入语音。

英雄传说 空之轨迹 3rd

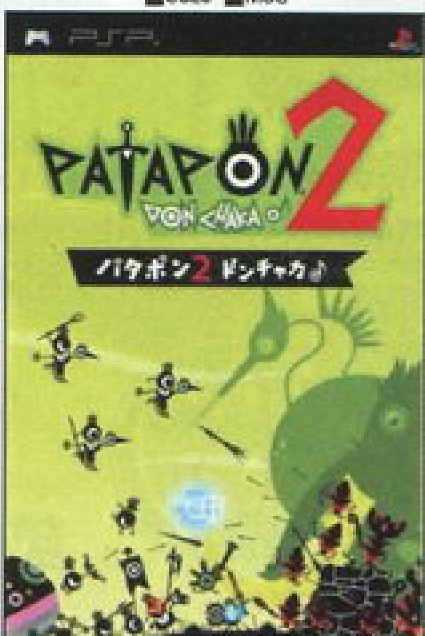
■Falcom ■RPG



“《空之轨迹》系列”的完结之作，可使用角色为历代之最。

啪嗒砰2

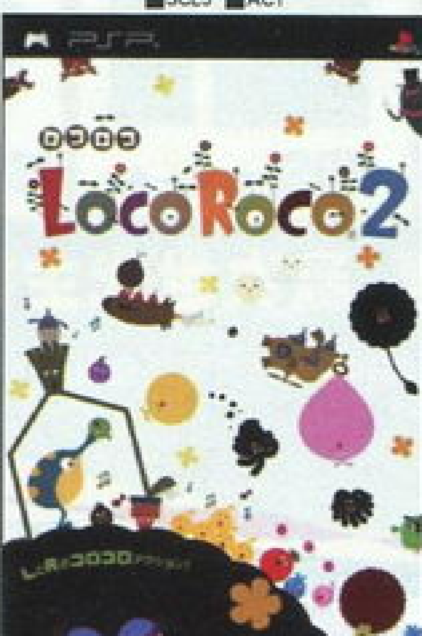
■SCEJ ■MUG



新兵种、新系统都富有诚意，新加入的联机模式让游戏乐趣倍增。

乐克乐克2

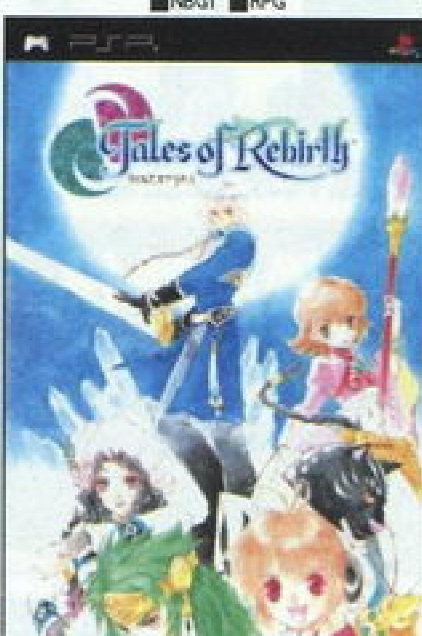
■SCEJ ■ACT



融入的新技能、新BOSS以及更加丰富的收集要素让玩家再次拍手叫好。

重生传说

■NBGI ■RPG



完美移植自PS2版的经典之作，独树一帜的战斗系统让人无法自拔。

游戏名单

随本辑《掌机王SP》附送的选票上共有六大机种上的各十五款备选游戏，这些游戏都是由本次活动主办方媒体的编辑们经过仔细斟酌后精选而来，是2008年度各大机种上最具代表性的佳作。您可以在选票上选出自己喜爱的游戏（每种主机最多可选三款游戏，多选无效），为自己心目中的年度佳作投上宝贵的一票。在此我们为您列出了此次评选活动掌机部分提名游戏的名单及简介以供参考。（排名不分先后）



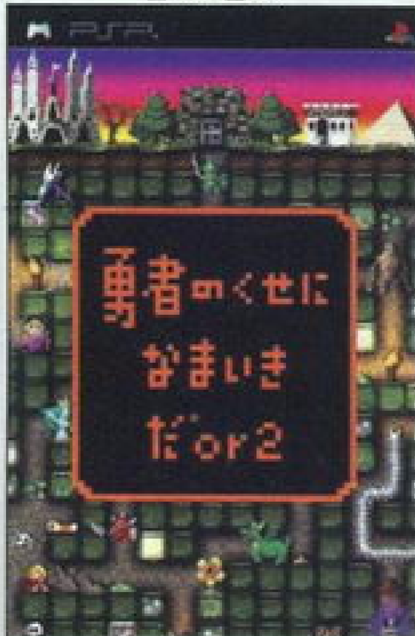
PSP

高达 激战宇宙
■NBGI ■ACT



“《高达 战争》系列”的第四作，增加了僚机指示和技能等新系统使游戏更完善。

勇者别嚣张or2
■SCEJ ■SLG



创意游戏《勇者别嚣张》的续作，凡倍于前作的关卡和收集要素是本作的卖点。

超时空要塞 王牌开拓者
■NBGI ■ACT



以机器人动画名作为题材的动作游戏，出自“《高达 战争》系列”的制作小组之手。



NDS



勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘
■Square Enix ■RPG



经典名作的诚意复刻，全新的新娘候选人狄波拉的加入是游戏的一大亮点。

口袋妖怪 白金
■Nintendo ■RPG



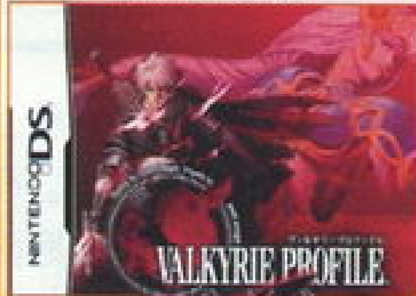
系列第四款正统作的资料篇，诸多新要素让玩家的口袋世界探险之旅更加精彩！

恶魔城 被剥夺的刻印
■Konami ■ACT



大魄力BOSS战让人大呼过瘾，刻印系统让战斗的爽快感大大增加。

女神侧身像 负罪之人
■Square Enix ■RPG



以人类的视角来阐述剧情的《VP》新作，系统在保留系列精髓的同时还融入了策略游戏要素。

雷顿教授与最后的时间旅行
■Level-5 ■AVG



剧情＋解谜，雷顿教授和少年卢克在NDS上的第三次冒险同样精彩。

火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑
■Nintendo ■S・RPG



“《火纹》系列”初代作品的重制版，增添了多个外传章节并引入了创新的游戏系统。

心灵传说
■NBGI ■RPG



以“心”为故事主题，分2D和3D动画两个版本同时发售也属系列一大创举。

西格玛倍音
■Square Enix ■RPG



融入推理要素的音乐RPG，世界观具有相当的深度，值得反复揣摩。

超时空之钥
■Square Enix ■RPG



SFC时代经典名作重现，针对NDS平台进行了操作优化并加入新迷宫、新结局。

节奏天国 金
■Nintendo ■MUG



幽默搞笑的风格，别具特色的音乐融合于短小精致的游戏中。

不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城
■SEGA ■RPG



经典神作的复刻，用自己的智慧与勇气突破千变万化的迷宫吧。

雷电十一人
■Level-5 ■RPG



Level-5精心打造的足球育成RPG，在作品中融合了即时战略要素，让人耳目一新。

超级大战争 毁灭日
■Nintendo ■SLG



系统大幅改变使游戏更具策略性，支持Wi-Fi让玩家能够方便在线对战。

无限边境 超级机器人大战OG传说
■NBGI ■RPG



继承和补完了“OG”系列”的世界观，爽快的战斗和大量新机元素是本作的特色。

幻想水浒传 十二宫
■Konami ■RPG



108位宿星首次在NDS上集结，画面、音乐、角色设定都有着较高的水准。

火热秘技



栏目主持：盲先知

最近和好友一起玩最近刚买的一套万智牌主题套牌，不过我拿的这套明显比朋友的要弱一些，打起来非常郁闷，看来游戏的平衡性还是很重要的。所以常来看金手指的朋友也要当心，不要因为金手指而失去游戏的乐趣哦。

NDS 不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

日版 不思议のダンジョン 风来のシレン DS2 沙漠の魔城 秘技

在GBC时代这款游戏就耗掉了我不少的游戏时间，在NDS版出来之后，不知不觉我就又玩了上百小时，不过现在的感觉只是"刚刚开始玩啊"，估计接下来很长时间内我都会在迷宫里打转了吧。游戏中可挖掘的要素说上三天三夜也说不完，这里就先给大家奉上两个小技巧。

○打造魔杖

在"锻冶屋"等迷宫可以捡到道具"强化之壶"，把杖放在这种壶里之后，每下一层杖的使用次数就会加1，带着它逛几个迷宫，杖的使用次数就变成99了，同时还能打开"冒险足迹"中的一项内容。对于"受草之杖"、"布夫之杖"等珍贵强力道具来说，在杖用完后不要扔掉，用这种方法就能将其再次利用。顺便一提，在迷宫的商店中卖价会上万的壶，那基本就是强化之壶了，即使没有识别也要拿下啊。

○快速升级



这条秘技最好和上一条联合起来使用。在用受草之杖时可以把脚下草的效果加到自己身上，用祝福过的"幸运草"的话可以一次升两级，在第一层就能把级别升到99。同样，用"力之草"、"胃扩张之种"也能把力量和满腹度很快提升到99和200的上限。所有这些加起来用一根使用次数99受草之杖就可以搞定，如果再配上差不多的装备，即使是锻冶屋这样的迷宫也会显得没有难度了。

PSP 普利尼 我做主人公可以吗？

日版 プリニー オレが主人公でイイんスか？ 秘技

游戏的最大特色是僵硬的跳跃，这种感觉让很多玩家都想起了《魔界村》。不过和《魔界村》不同的是，本作的关卡设计相对巧妙一些，没有那么大的运气成分，一些BOSS打起来也是爽快十足，推荐对动作游戏有爱的玩家都玩一玩。

○信件收集

在普利尼的营地里，每次进入关卡之前都可以在天空的平台上找到信件的碎片。碎片一共有10个，在收集齐之后可以打开新的模式。

○选关密码

在标题画面中以此输入△、□、×、△、□、×、○，在完成开头的训练关之后就可以选择特殊关卡。



下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 古墓丽影 地下世界

美版　Tomb Raider Underworld　金手指

○ GameID：YX8E 9b909370

按L+R关卡全开
94000130 FCFF0000
D5000000 000000FF
C0000000 00000006
D8000000 0216ED9C
D2000000 00000000

按L+R+SELECT全宝物收集
94000130 FCFB0000
D5000000 000000FF
C0000000 0000000F
D8000000 0216EDB4
D2000000 00000000

按L+R+SELECT全宝物收集
94000130 FCFB0000
2216EDC4 00000001
D2000000 00000000

隐藏要素全开
D5000000 FFFFFFFF
C0000000 0000000A
D6000000 0216ED9C
D2000000 00000000



NDS 波斯王子 堕落之王

美版　Prince of Persia: The Fallen King　金手指

○ GameID：CP5P 1ba14311

金币最高
121350FC 000003E7

生命上限最高
1205BBEC 0000CC70
22135097 00000018

关卡全开
121350BA 0000FFFF
021350BC FFFFFFFF
021350C0 FFFFFFFF
121350C4 0000FFFF



NDS 雷顿教授与最后的时间旅行

日版　レイトン教授と最后の时间旅行　金手指

○ GameID：C3JJ 038608FF

按SELECT键点数9999
94000130 FFFB0000
120FF3DC 0000270F
D0000000 00000000

按SELECT键提示硬币999
94000130 FFFB0000
020FF3E0 03E703E7
D0000000 00000000

解谜时按L键提示全开
E2000020 00000010
E3A01004 E5C01001
E5D02001 EA01459C
5205169C E5C51000
020516A0 E5D02001
94000130 FDFF0000
020516A0 EAFEBA5E
D2000000 00000000

按SELECT键全谜题解决
94000130 FFFB0000
220FF3DF 000000A8
D0000000 00000000

按SELECT键谜题列表全开
94000130 FFFB0000
220FF1DD 00000001
120FF1DE 00000101
020FF1E0 01010101
120FF1E4 00000101
220FF1E6 00000001
D0000000 00000000

按SELECT键全谜题发现
94000130 FFFB0000
220FF3DE 000000A8
D0000000 00000000

按SELECT键鹦鹉亲密度100%
94000130 FFFB0000
220FF1B3 00000001
220FF2CF 00000002
020FF2D0 02020202
020FF2D4 02020202
020FF2D8 00020202
D0000000 00000000

按SELECT键鹦鹉学会全部单词
94000130 FFFB0000
220FF11E 00000020
020FF120 FFFFFFFF
120FF124 00001FFF
D0000000 00000000

按SELECT键不思议绘本完成
94000130 FFFB0000
120FF142 00000007
120FF126 0000FFFF
120FF128 00003FFF
E20FF29C 00000020
04030201 08070605
04030201 08070605
02010A09 06050403
0A090807 00000C0B
D0000000 00000000

按SELECT键玩具车路线全开
94000130 FFFB0000
120FF12A 00001FF8
D0000000 00000000

按SELECT键追加《周谜通讯》谜题
94000130 FFFB0000
220FEF40 00000034
D5000000 1B0B08A9
C0000000 00000033
D6000000 020FEE70
D4000000 00000001
D2000000 00000000
D0000000 00000000

按住L键看提示时硬币不减
0200C310 E18130BC
E2000000 00000018
E59F3008 E1D330B0
E18130BC EA0030C0
020FF3E0 E1A00000
94000130 FDFF0000
0200C310 EAFFCF3A
D0000000 00000000

按SELECT键菜单要素全开
94000130 FFFB0000
220FF1B5 0000001C
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

12月18日可谓年末商战中最为火热的一天，这一天将有多款掌机大作问世，而它们未来的销售成绩也将直接决定今年年末商战的整体水平。经过了火爆的圣诞和年末商战之后，通常1月份发售的热门作品会相对较少，不过2009年的1月却也不乏亮点，比如NDS的《最终幻想·水晶编年史》新作，以及PSP的《世界传说 光明神话2》、《偶像大师SP》等等，1月下旬正值我国农历新年，看来大家在过年期间也有的忙活咯。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年12月			
11日	能源小精灵 凯伊与杰洛的不可思议之旅	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅	Konami	A・AVG	5250日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	ETC	5040日元
11日	装星机携带机器人	装星机ガジェットロボ	Creative Core	RPG	5040日元
18日	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	6650日元
18日	口袋棒球11	パワプロクンポケット11	Konami	SPG	5229日元
18日	江户川乱步的怪人二十面相DS	江户川乱步の怪人二十面相DS	Takara Tomy	AVG	5040日元
18日	茶犬大冒险2 装满梦想的玩具箱	お茶犬の大冒险2 梦いっぱいのおもちゃ箱	MTO	ACT	5040日元
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	牧场物语 ようこそ！风のバザールへ	MMV	SLG	5040日元
18日	桃太郎电铁20周年	桃太郎电铁20周年	Hudson	TAB	5229日元
18日	幻想水浒传 十二宫	幻想水浒传ティアクライス	Konami	RPG	5500日元
18日	仙境传说DS	ラグナロクオンラインDS	Gungho Works	RPG	6090日元
25日	梦幻之星 ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	A・RPG	5040日元
25日	巴提斯塔团队的荣光 交织出真相的4个病历	チーム・バチスタの荣光 真实を紡ぐ4つのカルテ	Hudson	AVG	5040日元
25日	红丝线	赤い丝	Alchemist	AVG	3990日元
		2009年1月			
1日	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	5040日元
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA Games	A・AVG	29.99美元
15日	女神异闻录 恶魔幸存者	女神异闻录デビルサバイバー	Atlus	S・RPG	5229日元
22日	怪物竞速者	モンスター☆レーサー	Koei	RAC	5040日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	From Software	AVG	5040日元
29日	阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ セラ岛の炼金术士	Gust	RPG	5040日元
29日	最终幻想·水晶编年史 时之回声	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム	Square Enix	A・RPG	5040日元
29日	灵感动作游戏 小瓦强的大冒险	ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒险	NBGI	ACT	5040日元
		2009年2月			
5日	名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探	名探偵コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵	NBGI	AVG	5040日元
5日	命运之链	デスティニーリンクス	NBGI	A・RPG	5040日元
11日	马里奥和路易RPG3	マリオ&ルイージRPG3	Nintendo	RPG	4800日元
12日	召唤之夜X 泪之王冠	サモンナイトX Tears Crown	NBGI	RPG	6090日元
12日	侦探 神宫寺三郎DS 被掩盖的真相	探偵 神宫寺三郎DS 伏せられた真实	Arc System Works	AVG	3990日元
19日	光明力量 羽翼	シャイニング・フォース フェザー	SEGA	S・RPG	5229日元
26日	游戏中心CX 有野的挑战状2	ゲームセンターCX 有野の挑战状2	NBGI	ETC	5040日元
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
		2009年3月			
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
未定	勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者	ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定
		2009年春			
未定	逆转检察官	逆转检事	Capcom	AVG	售价未定
未定	无限航路	无限航路	SEGA	RPG	售价未定
未定	七龙战记	セブンスドラゴン	SEGA	RPG	售价未定
未定	迷宫与水坝	ダン←ダム	Acquire	RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	雷电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	Level-5	RPG	售价未定
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地	Square Enix	RPG	售价未定

12.18 心灵传说

■NBGI ■RPG ■6650日元



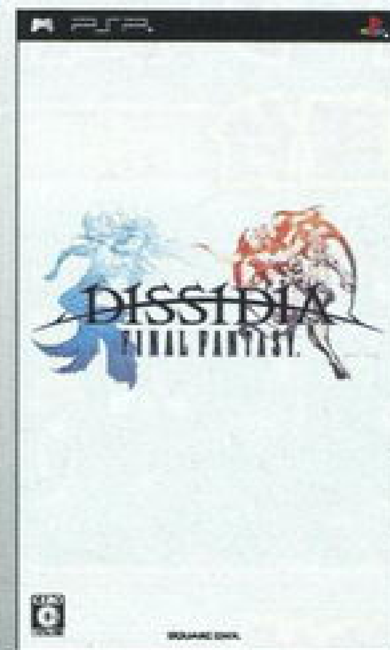


本作虽分两个版本发售，不过除了过场动画分别为2D和3D以外其他的内容基本相同。游戏的战斗系统是PS2版《宿命传说》战斗系统的进化版，除了继承了多人协力、浮空等爽快要素外，还新增加了援护系统，系列历代作品中的部分人物也将作为援护角色登场。“《传说》系列”的声优阵容一向豪华，本作亦是如此。主题曲方面将由曾经演唱过《宿命传说》主题曲的人气组合DEEN提供。

12.18 异说 最终幻想

■Square Enix ■FTG ■6090日元





本作中集结了历代《FF》正统作品中的人气角色，克劳德、萨菲罗斯、天娜、泰达……这些玩家们熟悉的角色都将在游戏中同台竞技。为了照顾那些不擅长动作游戏的玩家，本作极大限度地融入了RPG要素，比如玩家可以给角色更换武器，角色具有成长要素并可以学会各种技能等。游戏还将同时推出同捆了特殊图案PSP-3000主机的特别版。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年12月			
11日	双星物语	Zwei!!	Falcom	A・RPG	5040日元
18日	音感训练 甜蜜和声	ソルフェージュ Sweet harmony	Gungho Works	AVG	6090日元
18日	深红密室 重生	クリムゾン・ルーム リバース	Success	AVG	3129日元
18日	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	6090日元
18日	绯色的碎片 携带版	緋色の欠片 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
		2008年冬			
未定	远程搜查 通往真实的23天	遠隔捜査 真実への23日間	SCEJ	AVG	售价未定
未定	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040日元
		2009年1月			
22日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	RPG	5040日元
22日	北斗神拳 拉奥外传 天之霸王	北斗の拳 ラオウ外伝 天の覇王	Interchannel	FTG	5040日元
22日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
22日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	5040日元
29日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
29日	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ#5 とぎれたフィルム	5pb.	AVG	5040日元
29日	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	5200日元
29日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	FTG	5040日元
29日	世界足球 胜利十一人2009（暂名）	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009（暫名）	Konami	SPG	4980日元
		2009年2月			
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	NBGI	SLG	5500日元
12日	天诛4	天誅4	From Software	ACT	5040日元
26日	假面女仆卫士 跃动大混战	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
26日	秋之回忆 女生版	ユア・メモリーズオフ Girl's Style	5pb.	AVG	5040日元
26日	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
未定	金色的琴弦2	金色のコルダ2	Koei	SLG	5544日元
		2009年春			
未定	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑戦	Gadget Soft	AVG	售价未定
未定	抵抗 惩罚	Resistance: Retribution	SCEA	TPS	售价未定
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄譚 月と太阳の物语	Irem	RPG	售价未定
未定	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	售价未定
未定	战国BASARA 群雄之战	战国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
未定	枪声与钻石	銃声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定
		发售日未定			
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A・RPG	售价未定

精彩内容导视



游戏展望台



异说 最终幻想
梦幻之星 ZERO
巴哈姆特之血
球赛导演DS

电影前线

飞屋环游记
哈利·波特与混血王子
冰河世纪3 恐龙的黎明
铁臂阿童木

新作特搜队

无双大蛇 魔王再临/雷顿教授与最后的时间旅行/机动战士高达 高达对高达/啪嗒嘭2/寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版/普利尼 我做主人公可以吗？/喧哗番长3 全国制霸/肖恩·怀特滑雪/极品飞车 秘密行动

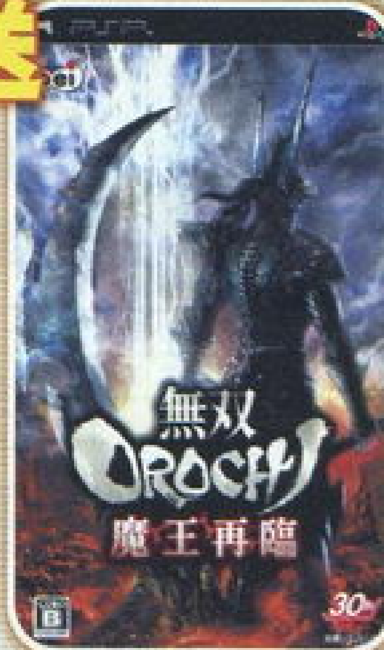


新动一刻



这一次《新动一刻》为大家带来的是根据仲村佳树的同名少女漫画改编而成的《Skip Beat》，以及Manglobe公司推出的风格另类作品《道子和哈金》。

随盘附送



★★★4款
PSP ISO

啪嗒嘭2/普利尼 我做主人公可以吗？/无双大蛇 魔王再临/喧哗番长3 全国制霸



★★★4款
NDS ROM

雷顿教授与最后的时间旅行/创造球会DS/流星洛克人3/使命召唤 战火世界（中文版）

还有全部刊中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及50张精选PSP壁纸主题等着你。

《口袋光环DVD》Vol.101有奖问答题目

在《普利尼 我做主人公可以吗？》的试玩影像中，宇轩过关时取得的关卡评价是下面哪个？

A:B级　B:A级　C:S级

本辑活动奖品



MARS烧录卡 3名

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或 E-mail 联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



中奖名单

《掌机王SP》第99辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖 6名



NDS烧录卡

秦皇岛市	陈炳志
成都市	黄波
葫芦岛市	李听涛
瑞丽市	饶天柱
泉州市	沈雯雯
北京市	徐袁培

二等奖 5名







NDS烧录卡　座式充电器

上海市	杜世青
东莞市	黄康松
郑州市	茹家康
衡阳市	童羿
武汉市	钟奕龙

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

呼和浩特市	谷硕
钦州市	黄家健
增城市	李小东
汕头市	刘楷
本溪市	芦正卿
长春市	王天旭

MARS烧录卡 3名



《口袋光环DVD》有奖问答中奖名单

Vol.99 有奖问答答案：C

有奖问答中奖名单

重庆市	应思源
东莞市	丘毓全
哈尔滨市	张宏伟

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS宝典 VOL.2

一本NDS/NDSL/NDSi 玩家必备的工具书

从购买、使用到成为专家，所有实用技巧集结于此！



NDSi全中文说明书
详细解说NDSi各种使用技巧！

NDS汉化ROM大放送
光盘附赠超过150款NDS精选汉化ROM！

NDSi大抽奖
NDSi主机、支持NDSi的全新烧录卡一起送！

12月中旬 全国上市



PSP·e族 1月A VOL.18

改版新气象，更丰富的内容、更权威的资讯
更专业的攻略，做最专业的PSP专门志！

偶像大师SP　天诛4
真·三国无双 联合突袭
款款PSP新作最新情报巨献

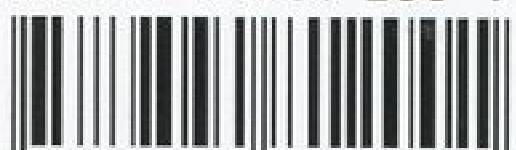
啪嗒砰2　无双大蛇　魔王再临
全程攻略

经典放送
荒野兵器　交叉火力

模拟乐园
SMS+GG模拟器捆绑全ROM大放送

PSP·e族抽奖行动继续 PSP-3000等你拿！
另外，您还有机会获得精美周边奖品

ISBN 7-89481-200-1



9 787894 812001 >

《PSP·e族》1月A（Vol.18）
软件　游戏　影视　音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力

12月下旬 全国上市

掌机王光盘定价：9.8元　本手册随盘附赠不能单独销售